Дем Михайлов

Миры Вальдиры

Сточные воды Альгоры

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

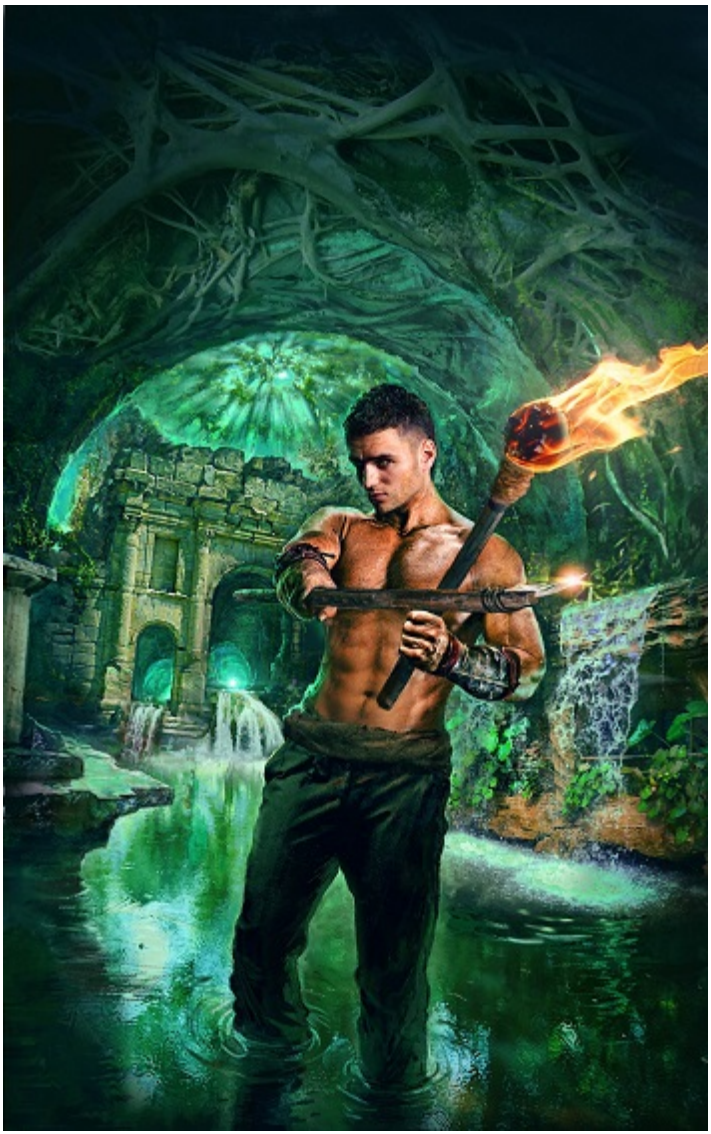
Мир Вальдиры. Незадачливый воришка пойманный на «горячем» и отправленный на городские исправительные работы, свалился в дренажный колодец и очутился в практически неисследованной канализации славного города Альгоры. Начальный уровень персонажа, почти полное отсутствие снаряжения, кромешная тьма и ни малейшего понятия где спасительный выход. Сдаться и удалить персонажа? Или же извернуться и постараться выбраться из безнадежной ситуации? Скорее последнее — особенно учитывая, что за время подземных скитаний герой на каждом шагу натыкается на тайну, а тут еще и прожорливый питомец как снег на голову свалился… Что ж, значит, вперед, в глубины неизведанного…

- Дем Михайлов
  -
  - Глава первая
  - Глава вторая
  - Глава третья
  - Глава четвертая
  - Глава пятая
  - Глава шестая
  - Глава седьмая!
  - Глава восьмая
  - Глава девятая
  - Глава десятая
  - Глава одиннадцатая

Дем Михайлов
Сточные воды Альгоры

Автор искренне благодарит двух доблестных корректоров **Варамо** (**Varamo**) и **Хольгу** (**Holga**), за огромную помощь в проверке текста книги и за постоянную поддержку!

Моя искреннейшая и глубокая Вам благодарность!



Глава первая
Воровство наказуемо, сынок! Лом, метла и тачка — лучшие способы на пути к исправлению! Полет в нечистоты!

Погода хуже некуда.

Порывы холодного штормового ветра гуляли по серым улицам города, врывались в приоткрытые окна, хлопали дверьми и заставляли флюгера бешено крутиться. Струи дождя звонко стучали по черепичным крышам, стенам и оконным стеклам, смывая с них накопившуюся за месяцы солнечной погоды грязь. Мутные потоки воды вперемешку с ошметками самого разнообразного мусора текли по каменным мостовым и с ревом обрушивались в зарешеченные отверстия канализационных стоков, едва-едва справляющихся с напором воды.

Все нормальные горожане сейчас сидят перед уютно потрескивающим камином. Прислушиваются к шуму непогоды снаружи, глядят на языки пламени и попивают чай или иные горячительные напитки. Да еще, наверное, и в клетчатый плед укутаться не забыли. Равно как и надеть безразмерные и старенькие, но столь уютные домашние тапочки. А если положить вытянутые ноги на специальную мягкую подставочку для ног… эх!

На улице почти ни души. Изредка мелькнет закутанная в плащ одинокая фигурка, мчащаяся под косыми струями дождя, спеша поскорее добраться до сухого местечка. Иногда мелькают силуэты стражников, бдительно патрулирующих город и присматривающих за вымокшими работягами, находящимися снаружи отнюдь не по доброй воле.

— Живее, живее работайте! — сердито рявкнул стражник, с трудом удерживая вырывающийся из рук черный зонтик, — Послали боги работничков!

Сочетание средневекового стражника с современным черным зонтиком было просто ужасное — шаблон просто рвало. Дикое смешение эпох и географии. Но сейчас мне было не до исторических и эстетических истин. Тут лицо-то некогда утереть от дождевой воды и грязи, какие уж размышления…

— Без продыху работаем, господин, — заискивающе пробормотал один из подневольных работяг, утирая мокрое от

дождевой воды лицо.

— Я тебе не господин! Я страж славного города Альгора! И не болтай, а ломом маши пуще! Уже не лужа, а настоящее озеро разлилось — раздраженно прорычал стражник — К воротам ни пройти и ни проехать! У-у-у, дармоеды, каторжники!

Тут доблестный страж не соврал. Одна из решеток коллектора забилась какой-то дрянью и перестала пропускать через себя льющуюся с пасмурных небес воду. И как ни старались пятеро рабочих пробить образовавшуюся пробку, у них ничего не выходило. А не в меру суровый стражник эту беспомощность перед стихией воспринимал не иначе как нежелание трудиться на благо города. И считал, что мы злостно отлыниваем от работы, находя всяческие предлоги.

Впрочем, называя нас каторжниками, он ничуть не ошибался. Трое «местных» и двое игроков. И на «великолепную пятерку» мы абсолютно не похожи. Жалкие, грязные и мокрые. Веселее всех выглядел лишь игрок, которому осталось работать не больше часа, после чего его повинность будет окончена, а имя очищено перед законом. Про «местных» я ничего не знал, но, судя по их крайне унылому виду, трудиться им еще и трудиться.

Мне же осталось работать еще пять часов и двадцать семь минут — если верить висящему перед глазами штрафному счетчику.

Надо же было так вляпаться! В буквальном смысле! И в неприятности, и в грязь штрафных работ…

Горько вздохнув, я вновь поднял тяжеленный лом и грохнул им о скрытую под мутной водой железную решетку водостока. На мои потуги решетка отозвалась презрительным глухим звоном. Стучи мол, стучи…

Нет, не стоило мне залезать в карман к тому степенному горожанину…

Но кто ж знал, что он настолько бдителен? Не успели мои пальцы коснуться заветного мешочка с монетами, как запястье сжалась чужая рука, а над площадью вознесся истошный вопль: «Стража! Стража! Вора поймали!».

Вот такие дела… Успешной краже не поспособствовало даже полученное в Яслях супер-дупер достижение, на которое я возлагал некоторые надежды. Какое достижение? А такое вот…

> Достижение!
>
> Вы получили достижение «Вор» первого ранга!
>
> Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.
>
> Ваша награда за достижение: +0.2 % к шансу

успешной кражи.

Текущий уровень бонуса: + 0.2%

В общем, я попался на горячем. Не успел и глазом моргнуть, как рядом материализовались трое хмурых стражников и, подхватив меня под локти, повлекли прямиком в каталажку. Пробыл я там не больше пяти минут — суд видимо работал без перерыва на обед. И приговоры выносил крайне быстро. Так я и схлопотал шесть часов добровольно-принудительных работ, дабы честный труд исправил мою порочную натуру и наставил ее на путь истинный….

Мне предложили откупиться. Но, учитывая второй уровень моего персонажа и несколько медяков в кармане, сие было попросту невозможно и пришлось покориться неизбежному.

«Ладно» — вздохнул я, вновь поднимая лом — «Немного осталось. В следующий раз умнее буду. И вообще, надо было все баллы в ловкость кидать, а не в выносливость!».

Ваша сила повышается на 1 ед.

— О… хоть что-то позитивное — едва слышно буркнул я.

— Ты не выражайся! — рыкнул стражник, уловивший мое бормотание — Шибче, шибче ломом бей!

Звонкий цокот копыт отвлек его от моей персоны и, отвернувшись, стражник долгим взглядом проводил всадника верхом на гнедом коне, неторопливо направляющегося к городским воротам, рядом с которыми мы и трудились. Лошадь без труда преодолела разлившееся поперек улицы озерцо и скрылась под аркой. Игрок. Куда его понесло в такую погоду? Наверное, за травами или грибами. Не зря же в недавнем системном сообщении упоминалось, что в дождливую погоду все растет и цветет вдвое быстрее. Счастливый он — может ехать куда хочет. И никто не стоит у него над душой…

— Эх — вздохнул я и, вцепившись обеими руками в проклятый лом, что есть сил, долбанул по нежелающей прочищаться решетке — Вот тебе!

— Вот так! — уже одобрительно кивнул страж — А ну-ка еще разок! Ежели прочистишь решетку, отпущу тебя на пару часов раньше. Слово!

Впереди забрезжила амнистия!

Вскинув лом, я обрушил его вниз, одновременно обрадованно крикнув:

— Сейчас прочищу, стра-а-а-а-а-а-а… — от моего удара решетка резко накренилась и прокрутилась вокруг своей оси. А стоял я как раз на решетке и в результате ее неожиданного

кульбита с воплем рухнул вниз, внутрь непроглядно-черного сточного колодца. В образовавшуюся щель радостно хлынул мощный поток грязной воды, в буквальном смысле смыв меня внутрь. Откуда-то сверху до меня еще успел донестись истошный крик стражника:

— Куда?! Вернись! Побе-е-ег!..

Пролетев сквозь колодец, я рухнул в воду, и меня тут же потащило прочь, все дальше и дальше по непроглядно-темным туннелям канализации. Ноги беспомощно болтались в воде, не ощущая под собой тверди, а руки беспорядочно колотили в разные стороны.

Поздравляем!

— А-а-а-а-а-а!

Достижение!

Вы получили достижение «Пловец» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение: +1 % к скорости передвижения в воде.

Текущий размер бонуса: +1%

— А-а-а-а-а-а! Глыкх… — на меня налетает невидимая в темноте волна, заглушая крик и на мгновение накрывая меня с головой.

Достижение!

Вы получили достижение «Ныряльщик» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение: +1 % к времени задержки дыхания под водой.

Текущий бонус: +1 % (02:01)

— У-у-у-у-у-у! — в слепо шарящие по сторонам руки попадает что-то маленькое, скользкое и бешено дергающееся.

Достижение!

Вы получили достижение «Рыболов» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение:

+0.2 % к успеху при лове рыбы.
+0.2 % к качеству улова.
Текущий бонус: +0.2 % к успеху ловли и качеству улова.

— Да что за хре-е-ень… ой! — вода с размаху швыряет меня о стену, резко прокручивает вокруг своей оси и утягивает куда-то вниз, в глубину.

Неистовая вода несла меня все дальше в кромешную темноту и единственное, что я сделал своевременно — прекратил орать и поплотнее закрыл рот. Услышать меня точно никто не услышит. От рева падающей в канализацию воды закладывало уши, тут хоть в набат бей, все без толку.

Видеть я ничего не видел, но при каждом столкновении с очередным препятствием уровень жизни скачками полз вниз. Равно как и в том случае, когда мне в разинутый рот попадала очередная порция канализационной воды. Водичка то не родниковая…

Вскинутые руки зацепились за нечто скользкое и одновременно мохнатое наощупь. Настолько мерзкое, что я необдуманно выпустил это «что-то» из рук и меня вновь повлекло течением.

Меня вновь крутнуло, несколько раз окунуло с головой, я прошелся спиной по склизкой стене, собирая на себя весь мусор и плесень. И наконец, рухнул вниз с совсем небольшого — судя по ощущениям — водопада. Под водой меня еще поболтало в бурлящих струях течения, несколько раз перекрутило вокруг своей оси и пару раз ощутимо приложило о дно. Пронесшись под водой подобно диковинной рыбе, я вынырнул, и, пару секунду побарахтавшись, внезапно осознал, что вновь ощущаю под ногами твердь. Я едва-едва касался дна, но все же касался. А еще ко мне вернулись контроль над собственным телом и зрение — последнее вернулось лишь отчасти, но я все же воспользовался этим шансом и огляделся.

Я стоял по шею в затхлой воде, текущей по подземному каналу, выложенному каменными кирпичами.

Низкий каменный свод и верхняя часть стен были покрыты слоем фосфоресцирующей зеленым светом плесени. Темноту это свечение особо не разгоняло, но я сумел разглядеть самое главное — по одной из сторон туннеля тянулась приподнятая над водой дорожка. С трудом преодолевая течение, то и дело погружаясь с головой, я добрался до высокого борта дорожки и, уцепившись за влажный камень, вытащил себя из воды и обессиленно застыл у кромки канала.

Вот это поплавал… Что с показателями?

Очки жизни: 28/100 Мана: 15/15
Текущий уровень персонажа: 2.
Базовые характеристики персонажа:
Сила — 3
Интеллект — 1
Ловкость — 3
Выносливость — 4
Мудрость — 1

Да уж… выжил можно сказать чудом. Секунду, а это что такое?!

Очки жизни: 28/100
Очки жизни: 27/100

Куда уходит моя драгоценная жизнь?!

Лихорадочно порывшись в меню интерфейса, я наткнулся на прерывисто мигающий алым цветом квадратик статуса и немедленно ткнул в него.

Отравление!

Вы получили легкое отравление и нуждаетесь в немедленном принятии противоядия или наложении заклинания очищения!

Причина отравления: грязная канализационная вода.

Дополнительная информация:

К сведению игроков: осторожно! Не из каждого водного источника можно пить! Это может привести к самым печальным последствиям и даже к смертельному исходу. Рекомендуется…

Черт!

Ухватившись за мешок, я вытряхнул перед собой все его содержимое и первым делом вцепился в каравай хлеба, украденный мною в Яслях. Хорошо еще, что это игра, а то и хлеб давно бы пропитался ядом. А так в мешке не оказалось ни капли воды. Вгрызаясь в хлебную мякоть, другой рукой я цапнул флягу с водой и продолжил прием пищи. Покончив с хлебом и водой, вновь взглянул на показатели статуса.

Очки жизни: 47/100
Очки жизни: 48/100

Если отравление не закончится в самое ближайшее время, то

я благополучно отдам концы. В зловонном канализационном туннеле.

Хотя… а чего я так всполошился? Наоборот хорошо — умру и улечу на ближайшую локацию возрождения. Окажусь сразу на поверхности, в самой Альгоре, а не под ней. Вернусь к стражнику и объясню ситуацию. Вещички останутся на трупе, но ничего особо ценного у меня не было. А потерю опыта на начальных уровнях легко восполнить.

Едва я успел додуматься до этой простой истины, как желтые цифры успокоено замерли.

Очки жизни: 46/100

Отравление закончилось, а я остался жив. Вот ведь… ладно! Если сумел себя излечить, то смогу и прикончить! Щас что-нибудь придумаем. Долго ли себя порешить,… хотя идея из наитупейших! Сидеть в сырой темноте и думать как прикончить самого себя… тьфу!

Покрутив головой по сторонам, я остановил взор на торчащем из щели меж двух каменных блоков белесом грибе, большего всего похожем на заплесневелую, да к тому же еще и обгрызенную по краям поганку. Наверняка ядовитый. Без труда вырвав гриб, я незамедлительно отправил его в рот и старательно заработал челюстями. Еще и глаза прикрыл в ожидании скорой смерти.

Достижение!

Вы получили достижение «Грибник» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение: +1 % к шансу обнаружения грибов.

Текущий бонус: +1%

— Угу — отозвался я, не переставая жевать.

С надеждой взглянул на показатели статуса и скривился.

Очки жизни: 64/100

Страшненький осклизлый гриб не оправдал возложенных на него ожиданий и оказался вовсе не ядовитым. Почесав в затылке, я оборвал со стены несколько волокон светящейся плесени, скомкал в плотный ком и запихнул в рот. Неспешно прожевал и вновь взглянул на жизнь.

— Твою мать! — прошипел я сквозь зубы и круто повернулся к бурлящему в туннеле потоку сточной воды.

Выбора нет. Придется окунуть свою голову в канализационную водичку и глотать ее, пока не сдохну. Если уж и это не подействует, то нырну, и не буду выныривать, пока не задохнусь!

Сказано — сделано.

Низкий поклон каналу, и бурлящая и гнилостно пахнущая вода сомкнулась вокруг моей головы. Я уже приготовился было раззявить рот и пропустить сквозь глотку как можно больше этой жижи, когда меня внезапно посетила очередная мысль, и я поспешно вытащил голову обратно.

А куда именно меня забросит после гибели персонажа?

А если здесь, глубоко под землей, есть еще одна локация возрождения, что в данный момент находится ближе всего ко мне? И вместо Альгоры я окажусь еще глубже в канализационных катакомбах…

Вот радости-то будет!

Задумчиво потеребив себя за нос, я вернулся к стене и, пощелкав менюшками, вжал иконку «выхода».

Яркая вспышка, мгновенно сменившаяся полной темнотой.

Выход.

Едва я содрал с себя шлем, нависающая надо мной полупрозрачная крышка игрового кокона автоматически открылась, от моей обнаженной груди оторвались установленные на кронштейнах датчики контроля жизнедеятельности и мягко ушли в специальные гнезда.

Дождавшись, пока установленные над головой сенсоры разрешающе моргнут зеленым и эластичное ложе прекратит вибрировать, я кубарем вывалился из кокона, оказавшись в своей комнате. Подтянул сползающие трусы и уселся перед огромным экраном компьютера. Прежде чем погружаться в цифровые недра интернета, с щелчком распечатал банку энергетика и жадно присосался к ее содержимому. Еще и распотрошил пакет с орешками. Калории не помешают. Последняя тренировка меня окончательно вымотала. Тренер словно взбесился, заставив меня проторчать в бассейне четыре часа безвылазно.

За спиной почти бесшумно открылась дверь, и я вздохнул, приготовившись к неизбежному.

— Михаил.

— Да, тетя Лена — отозвался я, оборачиваясь к вошедшей в

мою комнату домработнице.

— Мама хочет тебя видеть — сообщила мне домработница, подойдя поближе и ласково взъерошив мои волосы — Совсем, говорит, не вижу этого обормота. Она в столовой.

— Сейчас не могу — тут же ответил я — Зайду чуть позже.

— Миша — уже укоризненно произнесла Лена — С ней Федор Поликарпович. Ты же знаешь, надо снять с тебя новые мерки. Растешь будто на дрожжах, портные за тобой не поспевают.

— Теть Лен, ну, правда, не могу. И не хочу! — честно признался я — У меня этих костюмов на всю жизнь хватит! Всех фасонов и расцветок! Лучше пусть сеструха себе новое платье сошьет, она любит с тряпками возиться.

— Тебя забыли спросить! — буркнула залетевшая в комнату сестра, смахивая с лица темную прядь — Иди в столовую!

— Ага, дай только разбежаться — ответил я — Не пойду!

— Миша, как ты разговариваешь со старшей сестрой?

— Как хочу, так и разговариваю — заявил я, решительно поворачиваясь к компьютеру — Теть Лен, скажите маме, что у меня обещанные выходные! Я сделал все, что обещал, так теперь не трогайте меня!

— Не пойдешь? — угрожающе протянула сестра — Мишка! А ну топай вниз! А то вместо тебя туда меня позовут, и придется сидеть два часа с ними!

— Кира, отстань! Тетя Лена! Скажите ей!

— Не ссорьтесь по пустякам — как всегда не приняла ни одну из сторон домработница, к которой все относились как к полноправному члену семьи. А я так вообще как ко второй маме. Она же меня с пеленок воспитала. И выкормила — вся семья большей частью питалась кулинарными шедеврами второй мамы.

— Я! Не! Пойду! — повторил я — Кир! Ты мне другое лучше скажи! Помоги брату советом! Я в Альгоре провалился куда-то в канализацию. Если я сейчас перса грохну, то где окажусь? Обратно в город улечу, или куда-нибудь в другое место?

— Хм… — задумалась Кира, играющая в Вальдиру уже очень давно — А глубоко упал? Или на первом уровне?

Припомнив все те водопады, сточные колодцы и трубы, через которые пролетел, я фыркнул:

— Куда там! Самое малое на третьем или даже четвертом уровне! Я крут?

— Ты дурак!

— Сама дура!

— Не ссорьтесь! — уже сердито повторила Лена, топнув ногой — А то не будет вам ни печенья, ни торта кремового!

— Она сама первая начала! Я совета спросил, а она меня дураком назвала! — возмутился я такой несправедливостью.

— Михаил, тебе вчера восемнадцать лет исполнилось! Должен относиться к девушкам с уважением, как настоящий мужчина!

— Она не женщина — буркнул я — Она моя сестра. Кира! Так что делать?! Самоубиваться или нет?

— Не стоит — уже серьезно ответила Кира — Можешь еще глубже улететь. У тебя перс какого уровня?

— Уже второй.

— Ты хотел сказать — еще второй — фыркнула сеструха и решительно ответила — Удаляй его. И делай нового.

— Какой умный совет! — саркастически воскликнул я — Гениально! Ничего умнее не придумала?

— Опять начинаешь?! Ты не сможешь выйти из катакомб! Вот грохнут тебя там раз десять, расплачешься от горя и сам побежишь перса удалять! Вот увидишь!

— А может и выживу?!

— Не сможешь! У тебя, наверное, даже карты нет! Ведь нет же?!

— Нет — признался я.

— Ну вот! И чего ты туда лез тогда? Крутого диггера решил из себя построить?

— Я провалился!

— Так! А ну хватит! — велела домработница и, развернув сестру ко мне спиной, мягко подтолкнула ее к выходу — Вы двое каши не сварите. Михаил, мама огорчится, если ты не придешь. Будет тебе потом нагоняй.

— Переживу — отмахнулся я, вставая из-за компьютера — И я выживу! Могу поспорить!

— Спорим! — тут же согласилась Кира — На все твои карманные деньги!

— Спорить грешно! Тем более на деньги! — воспротивилась Лена.

— Тогда спорим на желание! — среагировала сестра — Любое!

— Согласен!

— Вот ты и попал!

— Это ты попала!

— Посмотрим! Только по-честному!

— По-честному! — согласился я — Вскоре поздороваюсь с тобой на главной площади Альгоры!

— Ага! Только вымыться не забудь, а то в канализации сам знаешь, что плавает!

— Не забуду! — крикнул я вслед Кире, которую тетя Лена силой вытолкала из моей комнаты. Знает наши характеры. Мы если сцепимся, то до вечера это дело затянется.

Дверь с треском захлопнулась, а я, довольный тем, что последнее слово осталось за мной, вновь плюхнулся в кресло и залез на игровой форум Вальдиры. Надо поискать нужные темы и желательно найти карту. По ней выберусь из катакомб. Не так уж и глубоко я провалился. Выберусь…

Глава вторая
Сделай сам! Карта, нож и… ворованная курица. В поисках далекого выхода

— А теперь свернуть налево — бормотал я, глядя на темный коридор сквозь раскрытую на виртуальном экране карту — Или нет?! Нет! Здесь стена! А, черт!

Зло топнув ногой — нога тут же провалилась в жидкую грязь еще глубже — я выругался уже позабористей, наполняя подземные катакомбы глухим эхом.

Карту я скачал на форуме, но, во-первых, она была крайне приблизительной, во-вторых, на ней не отмечалось мое текущее местоположение, в-третьих, она не обновлялась, ибо не имела никакой привязки к игре. Просто графический файл, открытый на виртуальном экране.

Никакой ободряюще мигающей точечки, оповещающей, в каком именно отнорке и на каком по счету уровне я в данный момент нахожусь. На игровом аукционе за довольно небольшую сумму продавались настоящие карты — как за игровые, так и за реальные деньги. Вот только добраться туда мне еще не скоро удастся, да и карта подземелий к тому моменту будет абсолютно не нужна.

Убедившись, что на раздобытой карте крайне плохо обозначен только первый уровень канализационных катакомб, я закрыл файл. Заложил руки за спину и, философски смотря на светящийся потолок, начал усиленно соображать.

Сеструха меня подловила… зараза такая. Персонажа Шмыговика проще всего удалить и начать все заново. Слишком уж хлопотно это — вытаскивать неудачника-воришку начальных уровней из глубоких подземелий. Не стоит оно того. Но раз уж поспорили, то попытаюсь сделать все возможное.

Кто знает, что за желание придумает Кира… велит голышом пробежаться вокруг дома, покукарекать на крыше, облаять соседскую собаку, стоя при этом на четвереньках… нет уж! Постараюсь утереть ей нос!

К тому же я уже задумывался над тем, какое злобное желание могу приказать выполнить своей зловредной сестре в случае выигрыша в пари. И ведь Кира не откажется — она свое слово всегда держит. Принципиальная…

Хм… суровости моим мыслям не занимать, а вот с логикой…

тут, братцы-кролики, беда. Прижавшись спиной к осклизлой стене, я задумался, практически мимоходом закрыв выскочившие сообщения:

Маскировка +15

и

Достижение!
Вы получили достижение «Затаись» первого ранга!
Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.
Ваша награда за достижение: +1 к маскировке.
Текущий уровень бонуса: + 1

О чем я там размышлял? Ах да…

Всегда есть цель и способы достигнуть ее выполнения.

Цель кристально ясна — выбраться на поверхность и добраться до главной площади Альгоры. Это мой чистый выигрыш.

Теперь осталось придумать, как это осуществить. Форум я читал довольно тщательно, но информации об этой локации было совсем немного. Непопулярное среди игроков место. Но все «знатоки» сходились в одном — запутанное это место. Гиблое. И сильно давящее на психику. Беспорядочная мешанина из переплетающихся коридоров, каналов, водопадов и провалов. Настоящий лабиринт, в котором крайне легко заблудиться.

И поэтому…

Стоп…

Что это с рукавом моей рубахи?

Изгвазданная и рваная материя светилась — тем самым зеленоватым светом, что исходил от плесени. Испачкаться в светящейся плесени и засветиться самому… звучит эпично, ничего не скажешь. Теперь я похож на привидение — ужасно страшное, но доброе внутри… и запертое вглуби… такого и слова-то нет.

Но это мелочи… так же как и новое сообщение:

Маскировка — 20.

Кровь из носа, но мне нужна карта лабиринта с обязательным отображением местоположения меня любимого. Купить, украсть или раздобыть любым другим способом подобную карту мне никак не удастся и поэтому придется ее создать с нуля. С чистого белого листа, надыбать который мне вполне по силам. Если

произвести тщательную инвентаризацию моего заплечного мешка. Есть у меня забавная коллекция предметов…

Заметив торчащий в щели между камнями уже знакомый мне осклизлый грибок, я выковырял его оттуда и, запихнув в рот, старательно заработал челюстями, одновременно снимая с плеча мешок и мысленно шерстя его содержимое.

Ураганом промчавшись по Яслям, я поднялся только на один несчастный уровень, зато осуществил целый ряд преступлений с целью наживы — воровал где только мог, что только мог и как мог. Практиковался в этом хитром деле, ибо поставил себе цель стать самым крутым игроком-вором в мире Вальдиры. Брал все, что плохо лежало. Попытался даже упереть пустой бочонок из-под огурцов, но силенок не хватило и, чтобы не надорвать пупок, пришлось отступиться. Но кое-чем разжиться все же удалось и сейчас я потрошил мешок.

Ну-ка, что у нас там имеется…

Кружка глиняная, слегка треснувшая и абсолютно пустая. Упер ее с подоконника домика, в котором проживала подслеповатая старушка «местная».

Ложка деревянная, довольно большая и с украшенной простенькой резьбой ручкой. Получил ее там же, бедной старушке теперь будет не из чего пить и нечем кушать. Надеюсь, у нее осталась хотя бы вилка и тарелка.

Десяток черных куриных перьев, пух, клюв, две красные морщинистые лапы и сырая птичья тушка. Если собрать все это воедино, то получится целая курица, которую я собственно сначала украл со двора, а затем злодейски убил, ибо птичка быть уворованной не хотела и так яростно кудахтала, что на ее пронзительный зов явился громадный пес, и мне пришлось устроить забег с препятствиями, а висящая на пятках злобная псина всячески стимулировала меня достигнуть олимпийских рекордов по скорости и длине прыжка.

Клубок серой шерстяной нити. Спер из корзинки у одной молодки, что решила передохнуть на скамейке и засмотрелась на летящий по небу утиный косяк… косяк… или клин? Или рой? Да какая разница! Пока она восхищенно любовалась птичками, я пошарил в ее корзинке.

Отрез ослепительно-белой полотняной ткани, очень плотной и крепкой. Достался мне случайно — я ухватил с медленно катящейся телеги небольшой холщовый мешок, в котором оказалось несколько предметов. Уже в самой Альгоре, буквально в шаге от ворот Яслей. Каравай деревенского хлеба, пара помидоров, пук зеленого лука, узелок с солью и тот самый отрез полотна. Наверное, служил зазевавшемуся мужику вместо

скатерти. Ничего мясного среди нехитрой снеди не оказалось. Видать мужик был ярым вегетарианцем или имел гастрономические виды на свою ничего не подозревающую лошадь. Провизию я тогда еще употребил по назначению, а тряпка осталась в рюкзаке.

Тупой ржавый и несбалансированный кухонный нож. Название и описание предмета не я придумал — так и написано «тупой ржавый и несбалансированный». Уж назвали, так назвали — как позорное клеймо поставили. Но кое в чем не соврали — я его и правда украл с кухни и тем самым разжился самым первым оружием в мире Вальдиры. Это уже не жалкая палка, а настоящий нож! Оружие конечно так себе, но тут уж поделать нечего. А той краснощекой толстухе придется обходиться без ножа. Пусть изучает основы карате и режет хлеб кромкой ладони.

Восемнадцать медных монет — не украл, заработал честным трудом. Даже стыдно… но не выкидывать же их?

Толстая дубовая палка. Две штуки — спер их с ближайшего к локации возрождения двора. Там жила приветливая улыбчивая женщина и, воспользовавшись тем, что она разговаривает с другим игроком и что-то говорит о его нуждающейся в штопке одежде и прополке своего огорода, я метнулся к громадной поленнице дров и свистнул оттуда две дубовые палки. Никто ничего и не заметил, а я совершил самую первую кражу. Встал на порочный и преступный путь, приведший меня прямо в канализацию… Одного не могу понять — для чего этой женщине такой большой запас дров? И почему именно дубовых?

Позабытые мною три сухих пшеничных бублика. Обокрал еще одного проживающего в Яслях старичка, который явно не мог похвастаться наличием зубов, так что бублики ему не нужны — все равно сгрызть не сможет.

Горсть белых и вытянутых семян какого-то Лилуса Обыкновенного. Их я нашел на стоящем в огороде колченогом столе, когда хозяйка ненадолго скрылась в доме. Видать собиралась их посадить.

Вот и все мое богатство.

Большей частью мои жертвы были в преклонном возрасте. Я очень внимательно читал игровые гайды, повествующие о тяжелой доле мастера-вора, и все они утверждали, что в начале воровской карьеры следует сосредоточиться именно на таких «клиентах». Ибо они по умолчанию не столь поворотливы и глазасты, как более молодое поколение. И еще от них легче убежать в случае неудачи, а если и схлопочешь посохом по головушке, то удар будет не смертельным. Правда, в тех же гайдах многократно упоминалось, что в мире Вальдиры далеко не

все старички и старушки безобидны как божьи одуванчики. Некоторые так долбануть могут, что твои бренные останки долетят до самых облаков — в буквальном смысле.

Сейчас меня интересовало несколько предметов. Прямоугольный кусок белого полотна, пучок куриных перьев и тупой кухонный нож. Как я знаю — благодаря игровому форуму — для создания обычной, не магической карты местности необходимо как минимум четыре незаменимых предмета.

Пергамент или другой подходящий материал как основа карты.

Стило, перо или другое подходящее орудие в качестве писчей ручки.

И последние два пункта: какая-нибудь посудина и чернила… вот с этим была проблема, но я надеялся ее решить. Чуть позже. А сейчас будем действовать последовательно.

Белое плотное полотно подходит идеально и с ним ничего не требуется делать. Перья куриные надо заточить и для этого у меня имеется кухонный нож.

Выбрав самое маленькое куриное перышко, я осторожно чиркнул по его кончику лезвием ножа, одновременно произнося команду-пояснение для системы:

— Писчее перо.

Мгновение, и перо рассыпалось в пыль, перед глазами высветилось сообщение:

> Предмет «Черное куриное перо» безвозвратно разрушен.

Не получилось. Берем следующее, и на этот раз нажимаем на нож не так сильно. У меня нет необходимого рецепта или схемы, со мной не делились мастера и учителя своими секретами о производстве, но это простой предмет и система дает шанс на создание подобных предметов, особенно если подобная попытка подкреплена голосовой командой-пояснением.

— Писчее перо.

И р-раз… Бинго!

> Предмет «Черное куриное перо» преобразован в «Черное писчее перо».
>
> Вы создали новые предмет!
>
> Достижение!
>
> Вы получили достижение «Ремесленник!» первого ранга!
>
> Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение: +0.5 % к успешному созданию\преобразованию предметов обычного типа.

Текущий уровень бонуса: + 0.5%

Готово. Теперь у меня есть инструмент для написания слов и черчения. И есть на чем писать. А вот чернила…

Будь это в реальном мире, я смог бы взрезать себе ладонь и воспользоваться в качестве чернил собственной кровью. Но это Вальдира и здесь кровь можно найти только в склянках и флаконах. А «собственную» кровь не то что добыть, но и просто увидеть вообще нереально. Поэтому придется найти и применить что-нибудь другое. Например, вот эту вязкую и светящуюся субстанцию, что обильно покрывает росшую на стенах и потолке плесень. Ту самую, благодаря которой рукав моей рубахи светится призрачным зеленоватым светом.

Поэтому я спрятал все полученные предметы обратно в мешок и оттуда же достал следующие орудия труда. Кружку и ложку. Нет, есть и пить я не собирался. Покрутив головой по сторонам и определив, какой участок стены светится наиболее ярко, я подошел к нему и, вооружившись ложкой, осторожно поскреб ею по влажной плесени. Несколько десятков осторожных движений, и выбранный мною крохотный пятачок стены «затухает», зато деревянная ложка примерно наполовину полна вязкой и светящейся жижей. Легонько встряхиваю ложкой, и вязкий сгусток тяжело падает внутрь глиняной кружки, а я отступаю чуть в сторону и опять приступаю к сборке «урожая».

Через пятнадцать минут кружка была наполовину заполнена, а ложка отправилась в мешок, откуда я снова выудил писчее перо и кусок полотна.

Ну… вот он, решающий момент!

Макнув перо в густую жидкость, я поднес его к расстеленному у меня на коленях полотну и произнес:

— Карта местности — одновременно выводя эти же самые слова на материи.

Перо оставляло за собой отчетливый светящийся след. Через пару секунд я смотрел на четко различимую и великолепно читаемую надпись «Карта местности». Ну и пусть написано немного коряво. Теперь осталось только ждать. Очень надеюсь, что я не зря перелопатил столько информации на форуме Вальдиры.

Полотно на мгновение мягко засветилось, подернулось легкой туманной дымкой, и на белой материи появилось схематичное и неполное отображение широкого коридора, в центре коего мигала маленькая красная точка, обозначающая

местоположение меня родного.

— Есть! — обрадованно крикнул я, торжествующе вздевая руки к небу… то есть к потолку — Получилось, елки-палки! Удалось!

> Достижение!
>
> Вы получили достижение «Картограф» первого ранга!
>
> Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.
>
> Ваша награда за достижение: +2 % к точности и информативности создаваемых вами карт.
>
> Текущий уровень бонуса: +2%

И еще одно системное сообщение-вопрос:

> Начертание карты местности переключено в автоматический режим.
>
> Вы подтверждаете привязку к карте предметов «Черное писчее перо» и «Кружка со светящимися зелеными чернилами»?

Подтверждаю.

Все, дело сделано. Теперь карта будет «рисоваться» сама собой, но при этом из глиняной кружки будут убывать зеленые чернила, а у пера будет уменьшаться запас прочности. Если иссякнут чернила или сломается перо, то карта перестанет пополняться. Но это меня мало пугало — запас чернил я сейчас пополню, а куриных перьев у меня хватает. Самое главное — я теперь не слепой крот, и если что, то уже не заплутаю в хитром переплетении подземных коридоров.

Ах да! Чуть не забыл вывести карту на виртуальный экран. Открыв меню, я забрался в инвентарь и, выделив новосозданную карту, щелкнул по нескольким пиктограммам. И в верхнем правом углу интерфейса появилось отображение карты.

И еще одно сообщение от надоедливой системы:

> Доводим до Вашего сведения, что не скрытые детали интерфейса мешают подлинному погружению в волшебный мир Вальдиры.

Да что вы говорите?! Я уже погрузился так глубоко, что дальше просто некуда! Закрыть.

Убрав в мешок большую часть предметов, я вновь схватился за ложку и провел еще пятнадцать минут, соскабливая вязкую

жидкость со стен. Весело насвистывая немудреную мелодию, работал до тех пор, пока не заполнил кружку почти доверху.

Вот теперь точно все. Карта в наличии. Первый шаг к достижению главной цели выполнен.

Приступаем к следующей стадии — создание небольшого запаса провизии. Особо выбирать было не из чего, поэтому берем, что дают, и не ворчим. Светящаяся плесень несомненно съедобна, но практически не восстанавливает уровень жизни. Так что мимо. Текущую в подземном канале воду пить никак нельзя — эту бурую жижу и водой-то назвать трудно. Тоже мимо. Остались только растущие в щелях белесые грибы, встречающиеся довольно часто. Весят они совсем немного, выглядят страшненько, но зато восстанавливают пункты здоровья, хотя и крайне медленно.

Достав из мешка мешок… хм… достав из мешка более мелкий мешочек… хм… достав из мешка холщовую сумку и вытряхнув из нее овощи и соль, я приступил к поиску и сбору грибов, довольно густо «сидящих» на влажном камне. Идя вдоль стены и внимательно вглядываясь, я то и дело вытягивал руку и «срывал» очередной неаппетитно выглядящий грибок, отправлял его в сумку и делал очередной шаг. Действуя таким макаром, я вскоре сделался гордым обладателем трех десятков грибов, за что меня отметили следующим рангом достижения.

> Достижение!
> Вы получили достижение «Грибник» второго ранга!
> Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.
> Ваша награда за достижение:
> +2 % к шансу обнаружения грибов.
> Текущий бонус: +3%

Вот порадовали… я как-то не собирался становиться грибником, не мое это, не мое.

Еще пять грибов улетели в мешок, а затем я наткнулся на гриб совершенно другого вида — коричневый, сморщенный, со сплюснутой шляпкой и покрытый странными нитеобразными отростками.

Ладно… надо бы тебя проверить на съедобность, уродец мелкий. Не успел я коснуться растительного кошмара, как он вздрогнул, качнул шляпкой и… спрыгнул со стены, рухнув на покрытый лужами пол! От неожиданности я шарахнулся в сторону, а оживший гриб издал нечто вроде короткого блеяния и, еще одним упругим прыжком отлетев в сторону, плюхнулся в канал, где и исчез под водой.

— Стой… гриб! — запоздало крикнул я.

Впрочем, совсем даже не гриб — в тот момент, когда гриб ожил, над ним появилось отображение названия и уровень. Бурый Няфа, третий уровень. Очень емкое и самое главное такое понятное название! Ужастик! Няфный такой ужастик! Так и внезапный инфаркт миокарда очень даже запросто получить можно!

Появление этого мелкого ужастика резко охладило мой пыл грибника и напомнило о еще одной нерешенной задаче. Оружие, в первую очередь мне требуется оружие. И теоретически я знаю, как раздобыть нечто более убойное, чем толстая дубовая палка и тупой кухонный нож.

Что мне надо от оружия? Урон, чтобы побыстрее покончить с мобом, и длина, чтобы держать противника на расстоянии. Раскач моего персонажа не позволяет подставлять свою драгоценную тушку под жестокие удары врага. Сжевав из своих запасов три гриба, я полностью восстановил здоровье и, усевшись по-турецки, положил на влажный и склизкий камень нож, дубовую палку, клубок шерстяных ниток и обломок невесть как попавшего сюда кирпича.

Долго, очень долго я изучал всю игровую информацию, до рези в глазах вчитываясь в строчки и оценивая свои возможности с учетом имеющихся в мешке вещей и способов их использования. Составлял списки и последовательности действий, рисовал схемы и отметал слишком рискованные попытки. Терять впустую что-либо из моего драгоценного мешка просто нельзя. Ну, попробуем теперь применить эти сведения на практике.

Первым делом я взялся за нож. При помощи ломаного кирпича осторожно принялся обрабатывать лезвие ножа. Через три минуты по лезвию пробежался синеватый отсвет, оно явственно посветлело, вернув металлу блеск. Не осталось ни единого пятнышка ржавчины, а нож сменил название с «ржавый тупой и несбалансированный» на просто «несбалансированный» нож. Изменились и цифры урона. Раньше диапазон был от 2 до 6, а сейчас уже совсем другое дело.

> Несбалансированный кухонный нож. Одноручное оружие. Урон: 3–8. Тип урона: колющий\режущий.
> Прочность: 20/20

Гораздо лучше. Но на этом я не остановился. Плотно прижав нож к дубовой палке, я виток за витком принялся наматывать тонкую шерстяную нить. Медленно и аккуратно. Стараясь изо всех сил. Теперь несколько крепко затянутых узлов, медленно и четко произнести вслух «копье» и…

Достижение!

Вы получили достижение «Оружейник» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение:

+0.5 % к качеству создаваемого оружия.

+1 % к успешному шансу создания оружия.

Та-да-ам!

Я сжимал в руках неказистое, но вполне ухватистое копье. Не слишком длинное, с прочным и заточенным металлическим наконечником и толстой дубовой рукоятью. Закрыв выскочившие системные сообщения о преобразовании предметов и получении нового, я вгляделся в копье и внимательно изучил информацию.

Копье Шмыговика.

Простое, но опасное в умелых руках оружие, сделанное из подручных материалов.

Двуручное\одноручное оружие.

Урон: 6-10.

Тип урона: колющий.

Прочность: 35/35

Сделав несколько выпадов и взмахов, я остался доволен.

Теперь я могу ориентироваться на местности, я обожрался грибов, я вооружен и зверски опасен!

Сейчас можно смело отправляться в путь на поиски выхода. Знать бы еще, в какую сторону направить стопы…

Хотя… течение в подземном канале довольно сильное и ровное. Есть шанс, что где-нибудь там, далеко впереди, грязный поток воды вырывается наружу, под солнечный свет. Для начала пройдусь-ка я вдоль канала, посмотрю, куда он ведет.

Закинув копье имени меня за плечо — где оно и повисло словно приклеенное — я неспешным шагом двинулся вперед, внимательно вглядываясь в полусумрак и не забывая посматривать на тянущуюся рядом стену. Помимо светящейся плесени, на стене могли сидеть агрессивные дружки того няфы, что удрал от меня совсем недавно. К тому же могла попасться лестница, ведущая на верхний уровень. И я буду полным лопухом, если проморгаю ее.

Не успел сделать и десятка шагов, как под моей опускающейся ногой что-то шевельнулось и резко отпрыгнуло в сторону. В свою очередь я так же совершил совсем не грациозный прыжок в противоположную сторону, едва устояв на ногах.

Бурый няфа! Еще один!

— Ур-р-род! — с чувством выговорил я, нанося по ожившему грибу мощный удар ногой.

От пинка няфа не помер, а лишь отлетел в канал и перед тем как кануть в грязную жижу, успел еще пропищать нечто вроде «Му-у-уи-и-илло!».

— От такого слышу! — крикнул я в ответ — Ползаете тут, гады!

Пронесшееся по тоннелю эхо заставило меня заткнуться и прикусить язык. Нельзя тут так шуметь. Чревато это. У многих агрессивных монстров намертво прошиты программные инстинкты немедленно выдвигаться к источнику шума. И гробить этот самый источник при помощи клыков, когтей или прочего имеющегося арсенала.

Обуреваемый этими мыслями, я осторожно двигался вдоль светящейся стены, старательно вглядываясь в сумрак и вслушиваясь в звон падающих с низкого потолка капель.

Двадцать шагов, еще двадцать. К моей безумной радости, высвеченная перед глазами карта исправно пополнялась, на белом фоне сам собой вырастал длинный и прямой коридор, ведущий в неизвестность. Изображение было крайне схематичным — навык картографа у меня зачаточный. Но и этого хватало, чтобы примерно представлять, где я нахожусь и как далеко зашел.

Еще двадцать шагов — я считал. И вот здесь я резко остановился — заметил впереди смутное движение и легкий шорох. Полное впечатление, что мягко накатывается какая-то буро-черная волна. Прошел миг, и мне под ноги с шуршанием проворно набежало несколько десятков грибов. Бурые няфы.

— Что за… — удивленно буркнул я, автоматически тянясь за копьем.

Стоящий впереди собратьев гриб — выглядевший самым потрепанным и грязным среди сородичей — наклонил ко мне обросшую белесыми нитями шляпку, словно указывая на меня, и пронзительно пропищал:

— Му-и-и-илло!

— О! Ты вернулся, да? — совсем не обрадовался я — И друзей позвал…

Молчаливые няфы словно бы ждали моих слов и, мгновенно придя в движение, ринулись ко мне, дико вереща:

— Му-и-и-илло! Му-и-и-илло! Му-и-и-илло! Му-и-и-илло!

— А-а-а-а! — отозвался я, мчась в противоположную сторону от живой волны.

Один из уродливых монстриков все уже успел вскользь зацепить меня хлещущим ударом свисающих с грибной шапки

нитей и у меня враз сняло пять хитов жизни. А обезумевших грибов было столько, что за секунду меня превратят в труп — если каждый по разу хлестанет. И здравствуй локация возрождения. Находящаяся неизвестно где!

— Му-и-и-илло! Му-и-и-илло!

Чтоб вас!

Мокрый камень скользил под моей неказистой обувкой, но равновесие удерживать удавалось. А глаза неотрывно смотрели на карту, время от времени тревожно сползая на мигающую желтым шкалу усталости. Еще десять гигантских прыжков, и я преодолел стартовое место, откуда начал свое недавнее путешествие. Промчался еще с минуту и… настигающий меня шорох затих.

Резко затормозив, я настороженно уставился в едва подсвеченную зеленым темноту, выждал несколько секунд и с облегчением выдохнул. Преследователи отстали. Нет. Живые грибы попросту прекратили преследование. Скорей всего я пересек границу их зоны обитания, что не могло не радовать. Плюхнувшись прямо в лужу, я расслабился. Так шкала выносливости восстанавливалась в разы быстрее. Кто знает, когда мне придется вновь пускаться в бега.

Рука машинально потянулась к светящейся стене, оборвала с нее осклизлую поганку вместе с обрывками плесени и отправила питательное «лакомство» в рот. Несколько движений челюстью и хиты жизни поползли вверх.

Легко поднявшись на ноги, я в последний раз бросил взгляд в сторону, откуда так стремительно улепетывал, и зло пробурчал:

— Не больно-то и хотелось к вам в гости идти!

Круто развернулся и зашагал в противоположном направлении. Шел практически вплотную к стене, не гнушаясь срывать с нее съедобные грибы, на ходу забрасывая их в заплечный мешок. Срывал и все остальное — похожие на отмершие черные веточки растения; светящиеся грибы со спиральной шляпкой; непонятные белесые отростки, похожие на жирные сосиски; тонкие и ярко-желтые стебельки, попадающиеся крайне редко.

Собирал вслепую. Я не видел названия у собранных растений. Вернее не мог их прочитать.

«????»

Вот и все, что виднелось над каждым собранным образчиком местной флоры. Или фауны… шут его знает.

Как я уже знал, чтобы с уверенностью опознавать местные растения, я должен пройти обучение у травников, ну или на

худой конец прочитать парочку соответствующих книг. Благодаря изученному мною огромному массиву информации я знал, что например, в библиотеке города многие книги самого-самого начального уровня можно изучить абсолютно бесплатно. На халяву, то есть даром. Правда, книги большей частью бесполезные и «открывающие» названия ненужных растений. К примеру, такие книги как «Дубравы», «Смешанные леса», «Полевые растения» или же «Болотная поросль». И будешь ты с уверенностью знать, что вот эта травинка не просто трава, а какая-нибудь там бореутка луговая. Никчемное растение, не годящееся ни для одного эликсира.

Поговаривали, что если изучить много-много-много книг, то может и случится что-нить хорошее, но кто ж захочет проводить в затхлой библиотеке дни и недели? Только сумасшедший.

Зато я могу давать растениям собственные имена!

Что я и сделал, обозвав съедобный осклизлый грибок гордым словом **«Лечилка»**. А что тут думать? Лечит же!

Рюкзак постепенно разбухал и тяжелел, а я все шел и шел, двигаясь рядом с широким каналом для сброса нечистот. Не забывал поглядывать по сторонам, и даже на низкий потолок, выискивая любые признаки выхода. Пока безуспешно.

Что-то мокро шлепнуло, на бортике канала показалась предельно мерзкая бородавчатая жаба. Второй уровень. Харя наглая, здоровенный рот пренебрежительно кривится.

Коротко свистнуло копье и насаженная на острие жаба бессильно затрепыхалась. Миг — и она растаяла, оставив после себя обрывок тонкой и рваной кожи, кусочек темного мяса и один крохотный глаз. Все это я незамедлительно сгреб и запихал в рюкзак. Все кроме мяса. Его я поднес к губам и в нерешительности замялся, вчитываясь в одну из фраз куцего описания под заголовком «мясо бурой жабы». Надпись про мясо гласила следующее: «несъедобное». Надпись-то гласит… но ведь выбора-то нет!..

Хиты жизни у меня были полными, но мне надо точно знать, что съедобно в этой местности, а что нет. Бутылей с эликсирами у меня нет, заклинаний исцеления тоже. Так что полагаться я могу только на подножный корм. Что нашел — то и съел.

Решившись, я закинул сморщенный кусочек сырого мяса в рот и несколько раз жеванул. А вдруг хорошее что случится!

> Отравление!
>
> Вы получили легкое отравление и нуждаетесь в немедленном принятии противоядия или наложении заклинания очищения!

Причина отравления: ядовитое мясо!

И-и-их, так тебя!

Хиты жизни поползли вниз, а я в стремительном темпе заметался вдоль стены, пихая в рот найденные грибы «лечилки» и самые «жирные» обрывки плесени.

Успокоился я лишь когда состояние жизненных параметров стабилизировалось и вернулось к стопроцентной отметке.

Первый блин комом…

Утробно квакнуло, на сушу выползла еще одна представительница славного канализационного рода бурых жаб. Квакнуть второй раз я ей не дал — одним большим шагом преодолев разделяющее нас расстояние, вонзил в нее оружие. Трофеи оказались беднее — в перечне выпавшего лута не было жабьего глаза. Шкуру я подобрал, а вот кусок темного мяса оставил лежать на мокром камне, ткнув в него пальцем и разочарованно произнеся:

— Ты несъедобно!

И удивленно уставился на возникшую перед глазами виртуальную надпись:

> Достижение!
>
> Вы получили достижение «Капитан Очевидность».
>
> Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.
>
> Ваша награда за достижение: +1 мудрость.
>
> (Данное достижение не имеет рангов и не совершенствуется).
>
> Памятное достижение о не менее памятном событии в вашей игровой жизни.

Кто такой Капитан Очевидность я знал хорошо и издал протяжное змеиное шипение. Шутники млин недоделанные!

Зло бурча себе под нос различные гадости, я закрыл издевательское сообщение и потопал дальше, старательно обходя лужи и прочие препятствия.

Коридор так и не думал сворачивать, идеально прямой полосой вырисовываясь у меня на карте. А вот в интерьере кое-что изменилось — сверху начала лить вода, стекая по светлым жгутам прилепленной к потолку непонятной растительности. Послышался глухой рев водопада. Знакомый такой рев — именно на этом безумном аттракционе я прокатился, прежде чем бухнуться в заполненный нечистотами канал.

Прорвавшись сквозь шторы мокрых «потолочных водорослей», я мрачно уставился на мощный поток падающей

воды. Зев исторгающего влагу туннеля находился в трех-четырех метрах над поверхностью подземного канала. В принципе невысоко, да и кирпичная кладка стены не выглядит идеально ровной — есть за что зацепиться при желании. Вот только преодолеть дикий напор воды и «ввинтиться» сквозь водопад обратно наверх мне не удастся при всем желании. Попросту невозможно. Либо захлебнусь, либо меня шутя сметет обратно в канал — что наиболее вероятно.

Оторвав взгляд от водопада, я оглядел подсвеченные тусклым зеленым сиянием стены. Не преминул заглянуть и в карту, подтверждающую, что мои глаза все верно разглядели. Я добрался до конечной остановки. Глухой тупик. Теперь осталось только разворачиваться и топать обратно — прямиком к владениям бурых и грибовидных няф. Там меня ждет воистину горячее приветствие.

Стоп!

А это что?

На противоположной стороне канала, в самом углу… этакое пятно правильной прямоугольной формы и словно бы вдавленное… нет! Словно бы вырезанное в кирпичной кладке! Проем! Дверь! Обросшая густым слоем светящейся плесени, практически неразличимая на общем зеленом фоне…

— Та-да-ам! — тихонько обрадовался я, начиная прикидывать, как преодолеть широкий канал с нечистотами, и при этом не нахлебаться разной отравы… и чтобы течением меня не унесло…

Подойдя вплотную к глухой стене коридора, я заглянул «под» водопад и убедился, что между толстой водной пеленой и кирпичной стеной остается достаточно места. А стена — как я уже успел убедиться — весьма неровна. Кое-где выглядывают углы небрежно положенных кирпичей, есть неглубокие щели…

Поправив мешок и убедившись, что ничего не забыл, я прижался к стене, нашел пальцами зацепки и задумчиво хмыкнул. Что ж… выглядит вполне реально. Попробуем! Если и свалюсь в воду, то мне уже не привыкать. Главное на этот раз выгрести к противоположной стороне канала…

В воду я таки свалился — по закону подлости, произошло это у самого края канала, буквально в двух шагах. Пальцы соскользнули с мокрой склизкой поверхности, и я молча плюхнулся в грязную жижу. Выбраться удалось быстро, но мою рубаху, штаны и обувку это не спасло — на «берег» я вышел голым аки сокол и, осмотрев себя скептическим взглядом, с трудом удержался от гомерического хохота, одновременно закрывая полученное сообщение о присвоении мне достижения

«Скалолаз».

Серое от грязи худощавое тело облачено в белоснежный подгузник, за плечами плохонький рюкзак и копье. Просто чудесно! С большинством местных монстров и сражаться не придется — завидев меня, сразу впадут в кому от смеха или забьются в припадке хохота.

Водичка в канале не просто грязная и отравленная, а еще и токсичная. Ткань и без того плохонькой одежды просто расползлась в клочья, не выдержав второго купания. Находящиеся в заплечном мешке вещи не пострадали — и то хлеб. На этот раз купание закончилось быстро, наученный горьким опытом, рта я не открывал, и обошлось без отравления.

Оглядевшись, я нигде не углядел одежного магазина и, философски пожав плечами, шагнул к примеченному месту. Прежде чем приняться за срывание светящихся лохм плесени, я мысленно вознес молитву богам Вальдиры и попросил, чтобы за бурной растительностью скрывалась именно дверь, а не стенная ниша или еще какая-нибудь деталь архитектурного замысла, вроде установленной в стенной впадине руки, сжатой в насмешливый кукиш — слыхал, что и такие приколы встречаются.

Несколько мощных рывков и с влажным треском плесень поддалась, в моих руках оказался целый кусок медленно гаснущей растительности. Отбросив мусор, я радостно улыбнулся, опять не издав ни единого звука.

Плесень скрывала именно дверь.

Присмотревшись, я почувствовал, как моя бурная радость начала испаряться.

Уж больно мощной и неприступной выглядела дверка — сколоченная из плотно пригнанных деревянных досок и пущенных поперек кованых железных полос. На толстых металлических петлях висел огроменный навесной замок типа «амбарный, тяжелый и обломитесь все». Что характерно — ключа не было.

— Ну не может же быть все так плохо — едва слышно простонал я, протягивая дрожащую руку к дужке замка — Сезам, не будь козлом, откройся! Ну что тебе стоит, а?

Хоть я и вор, но замки вскрывать не умею. Нет ни соответствующих умений, ни набора отмычек.

Не понадобилось ни то ни другое — едва мои пальцы коснулись дужки замка, она… попросту исчезла, рассыпавшись горстью бурой ржавчины. Остальная часть замка рухнула вниз и, не долетев до пола, превратилась в небольшое темное облачко, мягко осевшее на камни.

— О, как — изумленно прошептал я.

На этом представление не кончилось — что-то протяжно заскрипело, натужно застонало, дверь вздрогнула, с перекосившихся досок одна за другой отлетели немедленно рассыпавшиеся в труху железные полосы, и кажущееся столь неприступным сооружение рухнуло на порог, превратившись в груду обломков.

Препятствие исчезло. Проход был открыт.

— Вот это да… — опять не сдержался я, ошарашенно пялясь в темный дверной проем — Сезам, если что — я просто шутил. Ты не козел, однозначно!

И тут же мысленно выругался — буквально несколько минут назад, когда цеплялся за скользкую стену, я дал себе зарок сохранять тишину. Ни к чему привлекать к себе лишнее внимание. Но забылся и опять начал шуметь. Что взять с городского да избалованного… Ну да ладно, вернемся к нашим баранам.

Черт… когда же в последний раз эту дверку открывали? Сколько десятилетий назад? Или во влажном воздухе канализации все сгнивает в несколько раз быстрее?

На моей карте отобразилась дверь и часть узкого коридора за ней. У карты зрение было получше, чем у меня. Лично я видел только темноту. Никакой светящейся плесени там не было и в помине. Темно, хоть глаз выколи!

Шагнув внутрь еще неизведанного коридора, я замер на месте и несколько минут напряженно думал, пытаясь найти выход из сложившейся ситуации.

Идти вслепую? Осторожно двигаться вперед, придерживаясь за стены? А если там яма в полу? Ухну туда и кранты котенку…

Навык картографа на зачаточном уровне, карта показывает только стены, изображение крайне схематичное — в общем, доверия к предлагаемой скудной информации абсолютно никакого.

Зрение на нуле — не вижу пальцев на вытянутой вперед руке. Да уж… Ночью в Вальдире никогда не бывает кромешной темноты — но это снаружи, под светом луны или звезд. А здесь, в мрачном подземелье темнота еще как бывает.

Постояв столбом, я с крайней задумчивостью почесал затылок и отшагнул назад, на границу тьмы и света — как бы пафосно это не звучало.

Опустившись на колени, «запустил» ладони в груду обломков, оставшихся от рассыпавшейся двери, и с надеждой обреченного принялся их тщательно рассматривать.

Несколько целых и довольно толстых дубовых досок с

пометкой «влажное» и «трухлявое». Великолепно… что еще?

Древесный мусор — три-четыре горсти мелких деревянных обломков и длинных щепок, с теми же пометками, что и сохранившиеся доски. Хотя на паре щепок были другие метки: «заостренные» и «сухие». Можно кому-нибудь в глаз их воткнуть…

Два очень небольших железных огрызка, самый крупный чуть длиннее моего указательного пальца. Подсвеченные системой метки также вдохновляют — «ржавое», «бесполезное» и «только на перековку».

Четыре позеленелых медных гвоздя. Что, на всю дверь только четыре гвоздя пустили? Фига себе экономия! Или остальные были железными и тоже проржавели?

Оставшийся на земле мусор замерцал и бесследно исчез. Там была лишь ржавчина, ошметки плесени и труха.

Всю найденную «добычу» я бережно перегрузил в мешок, хотя и не представлял, как могу ее использовать. Учитывая мою невообразимую нищету, я не откажусь ни от чего. К тому же это не «реал» и двухметровые дубовые доски великолепно уместились у меня в рюкзаке.

Усевшись на невысокий порог, я подпер щеку кулаком и задумался пуще прежнего.

Ну не хотелось мне бродить в потемках! Чревато это…

А как добыть свет? Никак… если только не шарахнуться головой о каменную стену, чтобы выбить из своего дурного лба хоть немого искр… а потом лечь на землю и блаженно наблюдать за ними, дожидаясь пока пройдет эффект оглушения.

Выбить искры,… а куда их выбить? В воздух?

Стоп! В моем потолстевшем рюкзаке появилось немного дерева…

А что делает дерево? Оно быстро растет, неплохо плавает и хорошо горит…

В лихорадочном темпе перерыв рюкзак, я быстро нашел две самые многообещающие щепки — без ужасной метки «влажное». К ним присоединился один из железных обломков, который я зажал в руке и тут же ударил им о стену. Звук вышел звонким, кратким эхом отозвавшись по всем подземным окрестностям. Лишь бы чертовы «няфы» не услышали.

Звук был. Искр не было. Не отчаиваясь преждевременно, я достал копье и его наконечником долбанул по куску железа. Звук вышел еще более музыкальным, у копья на одну единицу убавилась прочность, а в воздухе мелькнуло с десяток слепящих белых искр.

Бинго!

Будем надеяться, что физические и химические законы в

Вальдире прописаны не столь жестко, как в реальном мире.

Ладно, искры я добыл, может удастся с их помощью зажечь одну из щепок. Получится лучина. Очень маленькая. Сгорит быстро, да и света много не даст. Нужно что-нибудь посолидней…

Что ж, тогда мы пойдем другим путем.

Аккуратно убрав все предметы обратно в рюкзак, я выудил оттуда дубовую палку (одну из украденных еще в Яслях) и небольшой холщовый мешок, в котором некогда хранилась нехитрая деревенская снедь.

Короткое и резкое движение, сухой отрывистый треск и дубовая палка оказалась разделена на два относительно равных по длине обломка. Ухватив мешок обеими руками за горловину, я что есть силы рванул ее в разные стороны, одновременно произнеся:

— Ткань! — мешок затрещал и разорвался.

Я знал, что дерево легко ломается — для различных игровых нужд, а вот насчет ткани уверен не был и решил подстраховаться. А то не дай Бог, система решит, что я решил уничтожить мешок, и испарит его.

Получилось удачно — у меня в руках оказался внушительный лоскут с обозначением «рваная холщовая ткань». Нам и рвань сгодится. Главное, что она абсолютно сухая.

Рванув еще раз, я разделил имеющийся лоскут на две части, одну отложил, а другой кусок сложил в несколько раз и принялся обматывать навершие последнего дубового обрубка.

Все-таки Вальдира любит своих жителей! И экономит их время!

Не успел я толком начать, перед глазами всплыло лаконичное сообщение-вопрос:

«Вы пытаетесь создать предмет Факел?» Да\Нет.

Поспешно вжав виртуальную «Да», я замер в ожидании ответа.

Зажатое у меня в руках страшилище из толстой палки и куска ткани замерцало и преобразилось в пусть крайне неказистый, но все-таки самый настоящий факел!

Еще через секунду я радостно изучал свойства своего нового имущества.

Плохой Факел.

Класс предмета: обычный.

Крайне кустарно изготовленное средство освещения, могущее хоть отчасти разогнать темноту в небольшом

радиусе. Деревянная основа и непропитанная горючим веществом холщовая ткань обеспечат устойчивое освещение не дольше чем на двадцать-двадцать пять минут.

Меня и это устроит!

Конечно, если удастся добыть огонь для поджигания факела.

Но сначала…

Уже заученно повторив все предыдущие манипуляции с палкой и тряпкой, я дождался системного сообщения, ответил на него утвердительно и получил еще один «плохой» факел.

Одно драгоценное изделие отправилось в рюкзак на сохранение, а другое я уложил на колено и, вооружившись железным обломком и копьем, принялся ударять их друг о друга. После десятого удара и нескольких искр, перед глазами повис очередной вопрос:

«Вы пытаетесь высечь огонь?» Да\Нет.

Да.

И тут же система выдала сухой ответ:

«Из-за неподходящих материалов шанс успешной попытки крайне невелик. Продолжайте попытки».

«Вот скотина!» — тихонько подумал я, не решившись озвучить эти слова вслух. А то система услышит и еще обидится…

Короткий размах, звонкое эхо вновь разносится в подземелье. Удар выбивает жидкий сноп искр.

Материалы, видишь ли, неподходящие!

Удар! Искр нет вообще…

Уж извини, ни зажигалки, ни спичек нету!

Удар! Безуспешно…

И кремень взять неоткуда, один сырой кирпич вокруг!

Удар!

А у меня уже нервы сдают!

Удар! Искр гораздо больше.

И у копья прочность уменьшается на глазах! Так будь же проклят тот час когда я… О! Дымком потянуло!

Поспешно взглянув на факел, я едва не издал дикий звериный вопль — по сухой ткани гуляло несколько крошечных огоньков. Сложив губы трубочкой, осторожно подул, огоньки укрупнились, налились силой, а затем слились в одно целое и факел ярко вспыхнул!

Та-да-ам!

Я едва не пустился в пляс подобно первобытным людям, впервые добывшим огонь. Удержало меня от этого поступка только осознание того, что факел не будет гореть вечно. Не больше двадцати, максимум двадцати пяти минут, затем придется зажигать последний. И получается, что у меня меньше часа «светлой» жизни.

Крутнувшись на месте, убедился, что ничего не забыл, закинул за плечо изрядно потяжелевший рюкзак (еще бы, почитай целую дверь с собой тащу), машинально сорвал с плесени пару безошибочно мною опознанных грибов класса «**лечилка**» и, подняв пылающий факел повыше, шагнул внутрь темного коридора. В левой руке факел, в правой зажато опущенное к земле копье. Готов осветить любой темный уголок и отразить любую неожиданную атаку.

Глава третья
Бормочущая темнота. Мертвый на страже, мертвый во тьме…

Оказавшись в новом для себя месте, первым делом я с любознательностью осмотрелся.

Трепещущий свет факела позволил мне сделать несколько интересных, но мелких выводов. Новый коридор куда меньше по ширине и высоте чем предыдущий. Голова до потолка не доставала, но почти скребла макушкой по потемневшим и обросшим белесым мхом кирпичам. Два человека плечо к плечу пройти смогут, а вот два полуорка застрянут, как пить дать. Гномы же будут себя чувствовать себя вольготно и уютно, как в родном доме.

Здесь было куда меньше влажности, чем около канала с нечистотами, луж и вовсе не наблюдалось. Кое-где торчали островки белесого мха, ну и вездесущая плесень никуда не делась — правда не светящаяся и менее разросшаяся. А вот грибов я к своему сожалению нигде не обнаружил. Еще из плохих новостей был тот факт, что коридор шел не вверх, к желанной поверхности и к Альгоре, а прямо вперед, без малейшего намека на уклон или подъем. Единственный отрадный момент — проход все же не вел вниз.

Какой-либо ползучей, бегающей или летающей живности не наблюдалось. Перед глазами пустой и сумрачный проход, манящий сделать шаг вперед. Люблю, когда меня подманивают!

Медленным шагом я двинулся вперед, поглядывая на вычерчивающую очередной прямой коридор карту и старательно обшаривая стены, пол и потолок напряженным взглядом. На самые подозрительные кирпичи в стенах и полу я осторожненько так надавливал острием копья, убеждался, что ничего опасного нет, и только тогда двигался дальше. Я боялся ловушек. Боялся просто до жути.

Многочисленные игровые гайды по подземельям изобиловали напоминаниями о самых различных ловушках, в любой момент готовых сделать с несчастным приключенцем невероятно ужасные вещи. Например, они могут его раздавить, проткнуть, поджечь, разорвать, обезглавить, отравить, приклеить, замуровать заживо… во демоны-то злобные! И это я перечислил только чисто механические, а не магические ловушки, что действуют еще хлеще! Но и это еще не все!

В самом конце увиденного мною видеогайда один седобородый и сильно заикающийся игрок с надрывом в голосе поведал благодарным слушателям о самых подлых ловушках — о великих и страшных МуМах! Услышав столь ужасное и бросающее в холодную дрожь слово, я не поленился и залез в специальный раздел на игровом форуме Вальдиры, с названием «Ловушки, западни всех типов и МуМы!!!».

Это оказался игровой термин, обозначающий комбинированные ловушки — механика плюс магия. Название «Мум» пришло к нам от шокированных игроков-немцев и означало «Mechanik und Magie», что в переводе значит все те же «механика и магия». Что мешало назвать подобные ловушки «МиМ»? Этого я не знал, но безобидное на слух словечко «Мум» прижилось. Как по мне так странно это — то же самое, что назвать акулу-убийцу «Лапусиком». Русскоязычные игроки «ласково» называли ловушки Герасимом, а их жертв — «Муму».

Ярким примером подобной ловушки может быть следующий образчик веселого Мума: сослепу наступаешь в замаскированный медвежий капкан, который жадно захлопывает зубастую пасть на твоей лодыжке, нанося серьезную рану, отравляя тебя ослабляющим ядом и «вешая» эффект «обильное кровотечение». Но это только цветочки! Под капканом нарисована пентаграмма призыва демонов, активирующаяся посредством проливания на ее рисунок крови! Твоей собственной крови, текущей из «разорванной» стальными зубцами ноги! Да, самой крови в Вальдире нет — но эффект «кровотечение» при котором теряешь пункты жизни никто не отменял. И этого эффекта вполне хватает для активации ловушки. Не успеваешь опомниться, как за твоей спиной появляется крайне злобный и страшный демон, что сходу начинает бить морду кому ни попадя. Что интересно — зачастую уровень демона варьируется от уровня игрока. Так сказать определяется по силе пролитой крови.

Демон выносит все живое в пределах нескольких десятков метров, после чего возвращается к пентаграмме, вновь раскрывает челюсти замаскированного капкана и исчезает. И вуаля — вокруг одни трупы, а ловушка вновь активирована и ждет следующих придурков! Этакий веселый вечный двигатель… присобаченный к смертельной газонокосилке!

Вот это и есть Мум. Самый простой его вариант…

Как сработает, так только мычать и останется… горестно и протяжно так: вот я му-у-у-у-ум-д-д…

Мда…

Именно по этой причине я передвигался так осторожно. На моем жалком втором уровне и обычной ловушки за глаза хватит.

Хитроумно спрятанную ловушку мне нипочем не обнаружить, но если улечу от банальной… оп-паньки… вспомни о черте и он тут как тут…

Поперек коридора, примерно на высоте чуть ниже моих колен, тянулась веревка — довольно толстая и с более светлым окрасом, едва заметно выделяющимся на фоне темных кирпичей. И что это тут у нас?

Не приближаясь, я вытянул копье и осторожно ткнул им в веревку. Ничего… вторая, более сильная попытка, так же не принесла успеха. Стены не сомкнулись, не открылась яма-ловушка, не прошелестело скрытое лезвие. Что за черт?

Рискнув приблизиться, я внимательно осмотрел и чуть ли не обнюхал подозрительную веревку. Длиной примерно метра полтора, оба веревочных конца прочно обвязаны вокруг намертво вмурованных в стену железных ушек. Ухватившись за веревку рукой, я с силой рванул ее на себя, выждал несколько секунд и обескураженно почесал затылок — абсолютно ничего. Может это и не ловушка вовсе?

Приподняв факел повыше, осмотрел дальнейшее пространство коридора и, наконец-то все поняв, зло выругался. В шаге после веревки, прямо на полу, виднелось несколько вмурованных в пол острых каменных осколков.

«Спотыкалка» или же «подсекатель». Одна из самых примитивных ловушек Вальдиры. Зазевавшийся игрок спотыкается о туго натянутую поперек пути веревку, заваливается вперед и падает на острые и зачастую смазанные ядом шипы. Примитивно, но действенно. Правда, работает только в одну сторону.

Уже совершенно безбоязненно я потянулся к веревке, и после нескольких простых манипуляций веревка перестала перегораживать узкий коридор. Я мог бы просто перешагнуть через преграду, но в моих спартанских условиях любое умение и достижение — на вес золота.

Ловушка перестала существовать, о чем мгновенно сообщила система:

Ловушка деактивирована!

Достижение!

Вы получили достижение «Сапер» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение:

+0.5 % к успешному шансу деактивации ловушек магического типа.

+1 % к успешному шансу деактивации ловушек механического типа.

+0.3 % к успешному шансу деактивации ловушек смешанного типа.

+0.5 % к успешному шансу заметить ловушку магического типа.

+1 % к успешному шансу заметить ловушку механического типа.

+0.3 % к успешному шансу заметить ловушку смешанного типа.

Какое сложное однако достижение… Это «жж» неспроста…

Ну вот, теперь я приобщился к когорте тех, «кто ошибается только раз».

А еще оказался обладателем не особо длинного куска веревки: «льняной и зачарованной от сырости и гнили». Понятно, почему она не сгнила. Магия-с!

И это печалит — даже простенькие ловушки защищены от безжалостного течения времени. Дверь сгнила в труху, а веревочная ловушка как новенькая! Будто вчера поставили!

Я не представлял для чего мне может понадобиться столь короткая веревка, но был уверен — в дальнейшем она, несомненно, пригодится. Поэтому поступил по-хозяйски рачительно и убрал веревку поглубже в мешок. Мы люди бедные, нам все сгодится.

Осторожно миновав вмурованные в пол шипы, я пошел дальше, поминутно останавливаясь и подсвечивая подозрительные места. Первый звоночек прозвенел, теперь надо быть вдвойне осторожным.

Да и повод задуматься есть — ловушки просто так, «посреди чистого поля», не ставят. Хотя, это Вальдира… здесь всякое может случиться.

Как бы то ни было, оставшуюся часть узкого и сырого коридора я миновал без малейших проблем, лишь в самом конце пути наткнувшись сразу на две преграды. На еще одну «спотыкалку», почти идентичную предыдущей — у этой шипы были по обе стороны натянутой веревки. И на мощную дощатую дверь, укрепленную металлическими полосами, наглухо перегородившую коридор.

Ловушка перестала существовать через две минуты, веревка отправилась в мешок, а я задумчиво уставился на дверь.

Для начала осторожно толкнул ее, дабы не оказаться в рядах тех олухов, что несколько часов думают, как открыть дверь, а потом с изумлением делают открытие, что дверь-то и не заперта

была вовсе! Дверь не шелохнулась. Не обнаружив ни малейших признаков замка, я разочарованно вздохнул и нанес по доскам мощный пинок. Не сработало. Дверь не рассыпалась в гнилую труху, лишь едва слышно скрипнули доски. Моих скудных пунктов силы не хватит чтобы сокрушить столь крепкую преграду.

Ладно…

Внимательно всмотревшись, я обнаружил следующее — «дверь дубовая, с железными полосами, зачарованная от гнили и сырости». От оно как…

Поняв, что дверь не собирается рассыпаться или открываться, я пожал плечами и, опустившись на корточки, поднес к толстым дубовым доскам пламя факела. От огня-то не зачаровано! Зато от сырости зачаровать додумались, а значит, древесина не отсырела!

Долго ждать не пришлось — не прошло и двух минут, как по двери пробежали первые язычки пламени, с жадным хрустом вгрызаясь в сухое дерево.

> Достижение!
>
> Вы получили достижение «Поджигатель» первого ранга!
>
> Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.
>
> Ваша награда за достижение:
>
> +0.5 % к физическому и магическому урону огнем.
>
> +1 % к шансу успешного поджигания любых деревянных объектов.

В лицо пыхнуло жаром, несколько хитов жизни как корова языком слизнула, и я поспешно отступил назад, не желая превращаться в подкопченную сосиску-гриль.

Несколько томительных минут я выжидал, глядя на объятую пламенем дверь, а затем преграда затрещала и обрушилась, превратившись в высокую груду раскаленных углей и продолжающих гореть чадных головешек. Яркое пламя осветило широкое пространство, выхватив из тьмы часть огромного помещения, несколько высоченных колонн и… высокую фигуру человека, неподвижно стоящую по другую сторону костра, буквально в трех шагах от меня.

Широченные плечи обтянуты рваной кольчугой, ссохшиеся руки на рукояти довольно короткого и ржавого меча. На голове рыцарский шлем с поднятым забралом, оставляющий открытыми остатки лица, и проглядывающий сквозь лохмотья плоти череп с пылающими красным светом глазницами. Над макушкой плавает обозначение монстра: Истлевший зомби. 8 уровень.

— У-у-у-у… — разочарованно и одновременно завороженно протянул я. Я недавно в Вальдире и столь мрачных и жутких монстров еще не видывал. Впечатляющее зрелище. Многие могут после такого заиками остаться.

Вступать с таким противником в прямую схватку — чревато для меня. Помру быстро и незаметно.

Противно чавкнуло, челюсть двинулась вниз, на защищенную кольчугой впалую грудь полетел мелкий мусор, из открывшейся ямы рта донеслось:

— Смертным сюда путь заказан…

— Ясно — кивнул я, выставляя перед собой копье и поспешно отступая на пару шагов назад — Спасибо что предупредил! Ну, я пойду?

— Ты умрешь здесь,… как и многие другие…

— Я дверь починю — заверил я рассерженного «владельца» — Только за инструментами ща сбегаю!

— Ты умрешь — повторил зомби, не двигаясь, впрочем, с места.

А почему собственно он не двигается? Чего он словно примерз к полу и угрозами сыплет?

Замерев на месте, я опустил взгляд ниже, и меня словно обухом по голове ударило — костер! Нежить боится всепожирающего огня и выжидает, пока остатки двери окончательно прогорят. Плоть сухая, истлевшая, ссохшаяся — вмиг полыхнет.

Сколько у меня времени? Сколько?!

Вперив взор в пламя, я выждал две секунды и получил исчерпывающий ответ:

Огонь потухнет через: 03:18… 03:17…

Фига себе скорость сгорания! Это же дерево, а не порох! В реальном мире такая груда досок горела бы никак не меньше получаса! Но информативность радует — гадать не приходится. Посмотрел на пламя и вот тебе точные цифры.

Так… у меня не больше двух минут — огонь потухнет позже, но жар и ревущее пламя спадут через минуту и тварь может рискнуть и попытаться пройти по углям. У меня две минуты, чтобы приготовить теплую встречу этому уродцу. Или убежать как можно дальше. Но я предпочел первый вариант.

Закинув копье обратно за спину, я выхватил из мешка один из обрывков веревки и, упав на колено, в лихорадочном темпе принялся привязывать его к вмурованным в стену кольцам, восстанавливая недавно обезвреженную ловушку «спотыкалку».

На один конец веревки ушло десять секунд, на другой — чуть

больше пятнадцати и как итог, поперек коридора вновь красовалась растяжка, а я получил сообщение и достижение:

> Вы установили ловушку! Тип — механический!
>
> Достижение!
>
> Вы получили достижение «Минер-Механик» первого ранга!
>
> Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.
>
> Ваша награда за достижение:
>
> +1 % к успешному шансу установки ловушки механического типа.
>
> +1 % к успешному шансу деактивации ловушек механического типа.
>
> +1 % к урону установленной вами ловушки механического типа.

Не особенно вглядываясь в полученное сообщение — не до этого сейчас! — я бросился вперед, к продолжающему пылать костру и с силой пнул несколько еще не отгоревших головешек, за что поплатился парой десятков «сгоревших» хитов жизни. Ноги-то босые! Головни подлетели в воздух и метеоритным дождем врезались в неповоротливого зомби, тут же напомнившего мне:

— Ты умрешь…

— Да знаю уже, знаю! — буркнул я, еще раз пиная угли — Н-на!

Моя драгоценная тушка опять получила урон от горящих углей, но тут уж поделать нечего.

Мелкие и крупные угли пылающей шрапнелью накрыли зомби и нанесли урон — сравнительно небольшой. Но самое главное — пара углей залетели в дыры ржавой кольчуги, и намертво угнездились там, среди пожелтевших ребер, остатков ткани от истлевшей одежды и кусочков плоти. Из кольчуги повалил серый дым, а я весело запрыгал около затухающего костра, потрясая факелом и крича:

— Гори, гори ясно, чтобы не погасло!

Заволновавшийся наконец зомби ударил себя ладонью по дымящейся груди, полыхнула яркая вспышка, и я изумленно разинул рот — в одну секунду пламя объяло все его тело и мертвец превратился в ходячий факел. Видать, резкий удар поднял в грудине облако горючей пыли, послужившей катализатором горения — другого объяснения придумать не могу. Чрезмерно заумная теория, конечно, — сказывается влияние посещаемого мною учебного заведения.

Из огня донеслось мрачно и многообещающе:

— Умрешь…

Пылающий зомби двинулся вперед, на каждом шагу теряя уровень «жизни» и оставляя на каменном полу ошметки горящей плоти. Я уподобился раку-отшельнику и задом вдвинулся в свою раковину-коридор, не забыв перешагнуть через веревку.

С грохотом разметав остатки костра, горящий зомби двинулся следом. Воздел над головой меч, прохрипел нечто совсем уж неразборчивое, но крайне зловещее и… споткнулся о туго натянутую веревку ловушки! Туго прозвенело, зомби всплеснул руками и хряпнулся оземь грудиной, с противным хрустом налетев на иззубренные шипы.

Подлетев к поверженному врагу, я уронил факел на пол, ухватился обеими руками за древко копья и принялся наносить беспорядочные удары, больше всего боясь, что копье может загореться. Уж не знаю, что больше принесло урона — огонь, сработавшая ловушка или же мои неумелые удары плохоньким копьецом, но в реберной клетке мелькнула зеленоватая вспышка, противник затрясся всем телом и затих. А через секунду затухло и пламя.

> Достижение!
>
> Вы получили достижение «Давид и Голиаф» первого ранга!
>
> Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.
>
> Ваша награда за достижение: +0.5 % к количеству получаемого опыта.
>
> Текущий уровень бонуса: + 1%
>
> Поздравляем!
>
> Вы получили новый уровень!
>
> Текущий уровень: 3…

Вытирая «цифровой» пот со лба, я взглянул на «поле боя». Обгорелое пятно уродливой формы, разрозненные кости — вот и все, что на первый взгляд осталось от умершего тяжелейшей и мучительной смертью противника.

Черт… что я только не сотворил с безвинным зомби, мирно обходящим свои владения и на свою беду наткнувшимся на чужака, оказавшегося записным маньяком-мясником с богатым воображением и ярко выраженными садистскими наклонностями.

Я его поджег, уронил на пол, пробил грудину каменными шипами и многажды проткнул копьем. Да уж… упокоившийся и отправившийся на «тот свет» зомби наверняка до сих пор нервно икает. Ангелы ему: «Что с вами, любезнейший?» А он: «ик-ик-ик…

м-мать! Ик-ик-ик!».

Нагнувшись над останками, я с досадой обнаружил, что веревка от ловушки бесследно исчезла — либо порвалась, либо сгорела. Как жаль-то! Эти куски веревки оказались невероятно полезны — если применять их с умом и в правильном месте. А если связать обрывки вместе, получится длинная веревка, могущая понадобиться при преодолении труднопроходимых мест или при спусках с вертикальной стены

Подняв с земли факел и при его свете покопавшись в прахе, я выудил из пепла несколько предметов.

Обрывки кольчуги в крайне скверном состоянии.

Невероятно тупой и ржавый короткий меч.

Обгорелые и ломаные кости.

И на этом все. Куда делся рыцарский шлем, я не понял. Не расплавился же? И где череп? И большая часть скелета?

Не иначе условности игры сработали. Или сыграло свою роль отсутствие у меня соответствующих навыков и умений.

Все вещи я отправил в заплечный мешок, после чего деловито покопался в прогоревшем и затухшем костре, но не нашел абсолютно ничего полезного. Пепел и зола. Только руки испачкал — и без того не блиставших чистотой.

Вернувшись поглубже в относительно безопасный коридор, я вывел на виртуальный экран характеристики персонажа.

Надо раскидать свободные баллы. Знать бы еще куда именно, чтобы потом не клясть себя последними словами за проявленную тупость.

К слову, до следующего уровня осталось всего ничего — зомби как-никак был восьмого уровня и опыта мне дали довольно много. Что не могло не радовать.

Хорошенько подумав, я распределил свободные баллы следующим образом: по два пункта на выносливость и ловкость, последний ушел на силу.

Итог получился такой:

Текущий уровень персонажа: 3.
Базовые характеристики персонажа:
Сила — 4
Интеллект — 1
Ловкость — 5
Выносливость — 7
Мудрость — 2
Доступных для распределения баллов: 0

Ловкость и выносливость понятны, а в силу я вложился только по одной причине — ради увеличения веса переносимых

предметов. Находясь в глубине сырых подземелий и не имея понятия, где выход, подходит только один вариант действий — быть готовым ко всему и все свое носить с собой. Иначе никак.

Вот, пожалуйста, казалось бы, обычный кусок невзрачной веревки оказался настолько полезен!

Думаю, большую часть урона нанес огонь, но и падение на острые каменные шипы не могло благотворно сказаться на «здоровье» зомби.

Если в целом оценить мой образ жизни, то я однозначно не хомяк. Нет. У хомяка помимо раздутых щек есть еще и тайная норка, куда он складывает все добро. А у меня есть только мешок на горбу. Я бомжеватый верблюд. Бомжевер эпического класса, все свое носящий при себе.

В моей несколько дрожащей руке прерывисто замерцал факел, сигнализируя о своей скорой кончине.

Широко размахнувшись, я забросил издыхающий факел в украшенную колоннами комнату. Рассыпая искры, факел с приглушенным стуком упал на каменный пол. До рези в глазах я внимательно всмотрелся в вырванный у темноты дрожащий круг света. Среди пляшущих теней было сложно разглядеть хоть что-нибудь, но ничего опасного я не увидел. И не услышал.

Не торопясь зажигать другой факел, осторожно шагнул вперед,

И опять ничего не случилось.

Никто меня не схватил, из темноты ко мне не потянулась страшная рука зомби или скелета.

В несколько мягких шагов оказавшись рядом с затухающим огнем, подпалил от тускнеющего пламени свой последний факел, после чего поднял его высоко над головой.

Я стоял в большом и просторном подземном коридоре, похожем на длинный холл, украшенный двумя рядами каменных квадратных колонн. Все портил довольно низкий потолок, убивая грандиозность замысла. Ну что это за торжественный холл, если до потолка не больше четырех метров? Нет, это не дворец. Судя по всему — очередной сточный тоннель, а колонны имеют сугубо практичное предназначение. Вот и полукруглый гигантский желоб вдоль всего зала, проходящий между колонн. Полное впечатление, что по камню провели гигантской стамеской, оставив в полу полукруглую впадину.

Не забывая поглядывать по сторонам, я подошел чуть поближе, на звук журчащей воды.

По дну желоба струился крохотный ручеек. Совсем неглубокий — сквозь удивительно чистую воду просматривалось осклизлое каменное дно. Шириной не больше метра.

А поперек ручья ничком лежал труп.

Причем я был совершенно уверен, что это именно труп, а не любитель принимать ванны в такой странной позиции. У живых существ не может отсутствовать плоть в центре туловища. А в этом случае все именно так и было. На одной стороне текущего в желобе ручья лежали одетые в рваные кожаные штаны ноги, а на другой стороне наличествовали плечи, голова и одна рука. Все, что должно было иметься между плечами и тазом, превратилось в чистенький костяк, прекрасно различимый сквозь воду, пробегающую сквозь ажурную решетку, образовавшуюся из костей.

— Вот это я понимаю экологический фильтр — пробормотал я, глядя на весело журчащую воду, проходящую сквозь скелет.

Похоже, именно вода и вымыла всю плоть, не сумев справиться только с костями и с несколькими клочками одежды, удерживающей всю эту замысловатую и жуткую конструкцию на месте. Не знал, что система Вальдиры способна на такое избирательное действие.

Вокруг погруженного в воду скелета образовался небольшой затор из крупного мусора, не сумевшего пройти через кости и застрявшего. Мусора было довольно много. Если доверять законам физики, то совсем скоро масса медленно, но верно накапливающегося мусора достигнет критической отметки и прорвет удерживающую ее преграду из костей. И тогда весь мусор смоет…

— Смоет… — вновь забормотал я — А это нехорошо… это совсем нехорошо…

Черт. Похоже, блуждание в безлюдных и мрачных коридорах приучило меня к разговору с самим собой. Люди существа социальные, одиночества не любят.

Вновь крутнувшись на месте и еще раз убедившись, что ко мне не спешит очередной зомби, я шагнул в ручей. Воды по колено. Закинув копье за спину, зачерпнул освободившейся ладонью воду и, убедившись, что она и впрямь прозрачна, поднес ее ко рту и сделал маленький глоток.

Нормально. Никаких негативных сообщений от системы. Если не считать за таковое на мгновение передернувшую меня нервную дрожь — ведь выпитая мною водичка прошла сквозь кости трупа. Пусть труп полностью «цифровой», психике от этого не легче.

На несколько секунд активировав обычно скрытый от взгляда лог, в последней строчке я прочел следующее:

> Вы испили слегка грязной дождевой воды. Вы взбодрились. Усталость отступила.

Водичка-то дождевая, братцы!

Под землей дождей не бывает и значит, вода попала сюда с поверхности, с улиц Альгоры, расположенных прямо надо мной. И когда меня смыло в дренажный люк, с небес лился настоящий ливень. И значит, если я пойду вверх по течению, то обязательно наткнусь на место, откуда эта вода сюда прибывает. Водный напор совсем не сильный — я сумею пройти против течения и добраться до выхода.

Перед тем как подступиться к лежащему поперек ручья трупу, я опустился в ручей на спину, позволив воде обтечь меня со всех сторон, смывая с кожи налипшую грязь, слизь и сажу. Перед глазами побежали куцые сообщения. Внешний вид начал расти с ужасных минус семнадцати и дорос до минус десяти — хоть я и стал чистым, отсутствие одежды никуда не делось. При внешнем виде -15 не пустят ни в одно поселение — исключение только в том случае, если у тебя достаточно высокая репутация с данным населенным пунктом. Ну, или если грязь на теле считается признаком красоты — в Вальдире много разумных рас и у каждой свои понятия о приличиях и красоте. За долгие часы изучения гайдов я нахватался много информации. Вот и всплывает в мозгу…

А вот показатель моей маскировки в противовес внешнему виду несколько упал. Это тоже логично. Но переживать по этому поводу я не собирался — глупо сожалеть о маскирующей тебя корке грязи, если держишь в руках ярко пылающий факел.

Зачем я вообще мылся? Ну, да, в принципе нигде не чешется. Вот только в мире Вальдиры есть болезни. Начиная от банальной простуды и кончая чем-нибудь серьезным. И последствия столь же разные — от смешно покрасневших щек или внезапно полиловевшей и покрывшейся довольно красивыми узорами кожи, до потери координации и урезания некоторых характеристик. Могут даже привести к смерти персонажа — особо серьезные болезни, большей частью возникающие при проникновении в особые места, например, при распечатывании древних катакомб или могильников. Или если залезть в покинутые храмы — был такой случай, когда целый клан-первооткрыватель подхватил божественную чуму. А всего-то попытались вынести из храма золотой алтарь. Причем это было не проклятье или магия, от которых ребята предусмотрительно защитились связками амулетов, магическими щитами и кастами. Нет, это была именно болезнь. Со смертельным исходом… Да еще и заразная. Все побывавшие в числе первых внутри храма получили достижение «Переносчики чумы», резко снижающее благоволение всех светлых богов. Зато на темных и кровожадных

богов сие достижение действовало полностью с противоположным эффектом. Нет худа без добра… и сразу вспоминаются различные мрачные истории о судьбе несчастных рискнувших вскрыть гробницы древних фараонов.

Одно приятно — после «смерти» персонажа и «полета» на локацию возрождения любая болезнь бесследно исчезает. Что в принципе логично — если не учитывать того, что персонаж-то воскрес…

А вот умирать совсем неприятно, теряя при этом опыт, а иногда и экипировку — если умер где-нибудь в захолустье и на твою «тушку» набрел мародер.

Поэтому я и чистился.

Мне только какой-нибудь «канализационной чумки» или «лишая вонючего» не хватало для полного счастья.

Закончив с омовением, я поднялся и шагнул к слегка подрагивающей под напором воды преграде из скелета и мусора.

Даже не пытаясь разобраться, что именно там пристало к трупу или застряло меж костей, я при помощи одной руки принялся метать на берег все подряд. Больше всего боялся уронить в воду факел — тогда вообще амба.

Именно поэтому в принципе я и решил задержаться у неприглядной костяной «плотины» — свет скоро исчезнет! И меня снова резко отбросит ажно к каменному веку. Хотя нет — в то время у людей огонь уже был, кажется. Так что меня вообще к динозаврам откинет — они тоже бегали голыми, были злыми, не имели огня и дружно вымирали.

К основанию ближайшей колонны летели самые разнообразные и порой бесформенные предметы. А при очередном броске я заметил вмурованное в камень колонны железное кольцо и, обрадованно хмыкнув, недолго думая поместил туда горящий факел. Закрепленный факел ровно горел, а у меня освободились обе руки и количество выбрасываемых на берег предметов резко увеличилось.

Через минуту русло ручья очистилось — я оставил только труп. Вдруг еще чего застрянет между ребер. Убедился, что ничего не пропустил и заторопился к колонне, украшенной факелом. Времени терять нельзя, надо как можно скорее изучать попавшее мне в лапы «богатство» и если там есть хоть что-то полезное, использовать его на максимум.

В полукруге света, отбрасываемого потрескивающим факелом, лежала кучка неприглядного мусора. В буквальном смысле. Чего я только не нагреб. На первый взгляд, больше всего было щепок и веток — мелких, коротких, безнадежно намокших и набухших. Были деревяшки и покрупнее. В таком же плачевном

состоянии, что и щепки — если верить грустному сообщению системы.

Прекратив исследование, я выбрал две крупные щепки и, встав, поднес их к огню факела, удерживая в непосредственной близости от пламени. Послышалось легкое шипение, от промокшего дерева повалил пар. На это и расчет — я понятия не имею, сколько времени потребуется в «реальном» мире, чтобы хоть немного подсушить промокшее дерево, но здесь, в Вальдире, этот процесс по умолчанию должен проходить гораздо быстрее.

Я покрутил щепки у факела еще пару минут. И одна из деревяшек таки загорелась — неохотно, но загорелась. Вскоре ее примеру последовала вторая, более толстая щепка. С каждой секундой пламя становилось все ярче, и вот щепки уже горели самостоятельно, больше не нуждаясь в жаре факела.

Осторожно опустив горящие щепки на каменный пол и уложив их крест-накрест, я получил крохотную основу для костра — а именно это мне и надо было. Порывшись в куче трофеев, взял оттуда примеченную мною ранее растительную мелочь — какие-то пожухлые стебельки, листья самых разнообразных деревьев, мелкие сучки и полоски древесной коры.

Все это я ровным слоем разложил вокруг крохотного костерка, придвинув как можно ближе к пламени. При помощи «встроенного» в костер таймера убедился, что щепки не погаснут еще семь минут и, вытащив факел из железного кольца, потушил его и убрал в заплечный мешок, при этом, не забыв посмотреть, сколько факелу осталось жить — еще двенадцать минут.

Свет — моя ахиллесова пята. Отсутствие света сильно затруднит исследование подземелий и поиск выхода. Вернее, сделает это невозможным. Блуждать в потемках — это не наш выбор.

Я продолжал вытаскивать из мусора и раскладывать вокруг костра все мелкое, способное гореть, и ненужное мне для других целей. Некоторые листья уже подсохли и я осторожно подложил их в огонь. Зашипело, огонь вздрогнул, неохотно принимая мокрую пищу, перед глазами выскочило сообщение:

Вы хотите подать дымовой сигнал? Да\Нет.

Нет! — поспешно вжал я виртуальную пиктограмму. Я вам не индеец. И подавать сигналы не намерен. Ага… дымовые сигналы в подземелье — новая веха на пути к совершенствованию обмена сообщениями. Прогресс, иначе не скажешь.

Дым все-таки пошел — белый и густой, но пламя не погасло, что меня безмерно обрадовало. В огонь добавились мелкие сучки, благосклонно принятые и сразу загоревшиеся. Круг света стал

шире.

Я продолжал потрошить мусор, разделяя его на две простые категории: дрова и «непонятное».

К категории дров причислялось все мелкое и деревянное, не годившееся ни на что, кроме как быть использованным в качестве топлива — листья, мелкие ветки, щепки и прочее. Все это раскладывалось возле костра на просушку и ждало своего часа быть брошенным в жадное пламя.

В «непонятное» входило все… непонятное. То есть все крупные или еще толком не осмотренные предметы, отложенные в сторону. Под руку попалось сморщенное зеленое яблоко и, наспех сполоснув его в ручье, я вонзил в него зубы — восполнить несколько хитов жизни. А что? Яблочко еще не гнилое, только сморщилось чуток. И никаких негативных эффектов не дало. Вполне нормально усвоилось и восполнило недостающие хиты.

Через две минуты я мог себя поздравить. Мусорные трофеи были рассортированы, а перед глазами выскочило несколько сообщений:

> Достижение!
>
> Вы получили достижение «Помоечник» первого ранга!
>
> Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.
>
> Ваша награда за достижение:
>
> +5 % к шансу найти в мусоре что-нибудь особенное.
>
> Внимание!
>
> При получении второго ранга достижение «Помоечник» вы получите негативный эффект -5 к внешнему виду!
>
> Текущий уровень бонуса: + 5 % к шансу найти в мусоре что-нибудь особенное\полезное.

> Достижение!
>
> Вы получили достижение «Мусорщик» первого ранга!
>
> Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.
>
> Ваша награда за достижение:
>
> +2 % к шансу найти в мусоре что-нибудь особенное.
>
> +2 % к скорости уборки мусора.
>
> Текущий уровень бонуса:
>
> + 2 % найти в мусоре что-нибудь особенное \полезное. (+7 % общий бонус)
>
> +2 % к скорости уборки мусора.

Уникальное достижение!

Вы получили достижение «Бомж»!

(Данное достижение не имеет рангов и не совершенствуется).

Памятное достижение для всех игроков, еще не посетивших свою Личную комнату, но успевших покопаться в помойке и использовать найденный там предмет к своему благу.

Поздравляем!

Ваша награда за достижение: деревянная статуэтка Грустного Бомжа с памятной надписью «Трудное было время…».

Класс предмета: редкий.

Статус предмета: часть коллекции «Бомжи».

Количество собранных предметов: 1\6

Достижение!

Вы получили достижение «Коллекционер» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение: +0.5 % к размеру личной комнаты.

Текущий бонус: 0.5%

Вот это да-а-а-а-а…

И смех и грех. И хохот истерический рвется из горла.

Теперь я Помоечник, Мусорщик, Бомж и Коллекционер.

Зря я съел то яблочко…

Но все верно — в своей личной комнате я так и не успел побывать. Едва вышел из Яслей, почти сразу попался в лапы городской стражи, а там и срок дали, на исправительные работы попал. Так что все правильно учтено системой — я случайно выполнил несколько заковыристых условий.

А чем мусорщик отличается от помоечника? А, ну да — первый мусор убирает и уничтожает, а второй в мусоре роется, выискивая что-нить полезное.

А у меня получилось и то, и то — часть мусора я сжигаю, значит, уничтожаю, и являюсь доблестным мусорщиком. Но часть мусора я использую себе на благо — яблочко же съел. И значит я — помоечник.

Интересно начинается моя жизнь в мире Вальдиры.

Другие игроки героями становятся, а я помоечником и бомжом…

Узнай отец о моей столь печальной карьере — сильно бы

огорчился.

Ну да — сын первого помощника мэра — бомж и помоечник! Хе-хе…

Черт, главное чтобы Кира об этом не узнала — а то совсем беда будет. Засмеет меня. При каждом случае будет интересоваться: «а сегодня что надыбал в помойке?». Ой, беда-а-а-а… беда лютая-я-я…

Приглушенно хихикая и охая одновременно, я тем временем продолжал наводить порядок в своем мусорном хозяйстве.

Убедившись, что костер горит ровно, не собирается гаснуть и для него есть еще несколько порций подсыхающих дров, я уселся рядышком и принялся разбирать «непонятное». По сторонам я поглядывал настороженно, но без особого испуга. Если в еще не обследованном мною зале и есть враги, они почему-то не спешат на огонек в гости.

И хорошо. Мне ничто не мешает заниматься трофеями.

В самую первую очередь я взял в руки заранее примеченные мною обрывки ткани — их было довольно много. Большей частью совсем маленькие, но попалось и пару приличных кусков — размером с полотенце для рук. Излохмаченная, намокшая и вымазанная в грязи ткань. Настоящее сокровище в умелых руках. Что тут у нас? Холст, полотно и даже обрывки бархата…

Из лоскутов я выжал всю воду и расстелил их на нагревшемся камне около костра. Сразу повалил густой пар. Вот и хорошо.

Последний кусок ткани оказался с сюрпризом — едва я развернул скрученную рвань, в моих руках оказался крайне неприглядный предмет одежды. Безрукавка в ужасающем состоянии. Вот это уже дело! Безрукавку я так же выжал и всмотрелся в нее повнимательнее:

> Обычная крестьянская безрукавка.
>
> Идеальная одежда для работы на поле в жаркий летний день.

На этом описание практически оканчивалось. Никаких бонусов одежка не давала, летним жарким днем в моих условиях и не пахло, но я, недолго думая, пару раз встряхнул безрукавку, сбивая с нее корку засохшей грязи, и напялил этот «шедевр» портняжьего искусства на себя. Надоело красоваться в одном белоснежном подгузнике.

На время перестав отвлекаться на посторонние предметы, подбросил в потрескивающий огонь еще пару кусочков древесного мусора и взялся за подсохшие деревяшки, уже заученными движениями превращая их в основу для факелов. Получилось шесть палок, на которые я принялся наматывать

лоскуты материи, раз за разом утвердительно отвечая на вопрос системы о том, хочу ли я создать факел или просто дурью маюсь.

Все готовые изделия незамедлительно отправлялись в мешок и с каждым новым факелом мое настроение повышалось. Теперь у меня несколько часов гарантированного света. Если что, то всегда можно пустить на обмотку для факела свою новоприобретенную безрукавку крестьянина.

После того как закончил изготавливать источники света, обратил свое жадное внимание на остальную добычу.

Шесть медных монеток. Отодрал их от полусгнившей тряпичной ленты. Похоже, это было нечто вроде женского монисто — самого дешевого его варианта. Деньги мне в данной ситуации не нужны, но берем, что есть, и не ворчим. Мы не из привередливых.

Деревянная треснутая тарелка. Судя по описанию, выточена из хорошего куска ясеня, но плохими и кривыми руками игрока — тарелка оказалась именной. За производством Тапика Мудрого. Видать тренировался в ремесле, а не получившиеся образчики просто выбрасывал. Вот одна из его поделок и угодила в канализацию.

Куски кожи и обрывки облезлых шкур. Вообще ни на что не пригодные. Кроме как для костра — куда я их и отправил.

Примерно метровый обрывок пеньковой веревки — ее я сразу бережено спрятал в мешок. Пригодится.

Довольно длинный — метров восемь — кусок тонкой шелковой нити. Прочтя ее описание, я несколько удивился. И было с чего. Сами посудите: плетеная шелковая леска, натертая воском горных пчел и зачарованная на прочность, оснащенная можжевеловым крючком, зачарованным на прочность, и усилением притягательного запаха! Крючок так вообще песня — темный, лоснящийся, с хищным жалом. На первый взгляд и не скажешь что он из дерева. Поплавка не имелось. Причем крючок довольно большой.

И что у нас получается? Леска и крючок означают удочку, которая в свою очередь намекает на рыбалку.

Рыбалка в канализации… хм… Как-то с трудом верится в такое. Хотя в Вальдире все возможно. Здесь все городские легенды с «того» мира абсолютно реальны. Не удивлюсь, если и аллигаторы имеются, и громадные крысы. Так почему бы не быть рыбакам? Они как раз подобные места любят — тихие и спокойные.

Леска очень длинная. Может игрок сидел не в канализации, а около дренажного люка или решетки, пропустив крючок между прутьев. Сидел и рыбачил. Ага. А потом зачарованная на

прочность леска оборвалась и ее смыло еще глубже, пока она, наконец, не запуталась в ребрах трупа. Стоп… крючок внутри ребер… так может этот труп и есть та «рыбка», на которую охотился неизвестный мне рыбак?

Может этот труп и не человеческий вовсе… может это чудище? Мирное…

Шло оно себе по родной канализации и никого не трогало. А тут сверху крючок можжевеловый падает с вкуснятиной. Чудище приманку цапнуло и проглотило. Поняло что это подстава и, оборвав леску, кинулось бежать, но приманка оказалась отравленной, и вскоре бедное создание погибло и упало в ручей, где я его и нашел.

О-о-о… куда это меня понесло? Да быть не может такого!

А может у этого тела вместо лица рыбья морда?

Бросив короткий взгляд на торчащие из воды ноги трупа, я помотал головой, отгоняя дикие фантазии, и аккуратно спрятал леску вместе с можжевеловым крючком в мешок. Жаль, что нет поплавка.

Что у нас есть еще?

Банка. Вместимостью около литра. Да, довольно обычно выглядящая толстостенная стеклянная банка с широким горлышком и плотно притертой крышкой — тоже стеклянной, но с металлическим блестящим запором. Интересная посудина. Причем выглядит не как банка для посола огурцов, а как нечто, имеющее причастность к науке. Или к алхимии, если говорить в стиле Вальдиры. Содержимое тоже весьма соответствовало — банка примерно на треть была заполнена какой-то очень тягучей, мутно-красной жижей, оставляющей потеки на стенках. Больше всего смахивало на ягодный кисель или желе. Так может это оно и есть? Чей-то тормозок. Причем не обязательно вегетарианский — с тем же успехом это может быть вытяжка костного мозга… кхе-кхе… нет уж, буду называть просто киселем, а еще лучше — никак не называть, а просто вылить в ручей и забыть. А банка мне пригодится — как фляга. Только отмыть надо хорошенько.

Я уже потянулся пальцами к защелкнутому запору крышки, когда красноватая жижа на дне банки явственно шевельнулась и пошла медленными волнами.

— Что за…

В центре киселя образовался маленький бугорок, вырастающий с каждой секундой все выше. Одновременно с его ростом, тягучая жижа медленно оттягивалась от краев банки, собираясь к растущему холмику.

Крышку открывать я резко передумал и поплотней прихлопнул ее ладонью, не отрывая глаз от происходящего

внутри банки действа. Что я ощущал? Ну, представьте, чтобы бы вы ощутили, если бы прокисший кисель в вашем холодильнике внезапно ожил и попытался уползти.

У меня происходило примерно то же самое. Только густая жижа не уползала, а наоборот — собиралась в кучу на дне банки. Причем настолько медленно и неуклюже, что начавшийся было у меня шок поутих, и я вновь вспомнил, как надо дышать. Но по-прежнему оставался в полной боевой готовности — то есть был готов мгновенно зашвырнуть банку как можно дальше и броситься бежать в противоположном направлении.

Собравшаяся жижа превратилась в мягко покачивающийся столбик, формой больше всего напоминающий песочные часы. Нижняя часть укрупнилась еще больше, придавая конструкции устойчивость. А верхняя половинка «песочных часов» округлилась, немого расплющилась, став похожей на огромную таблетку… и на ее обращенной ко мне плоскости появились пара глаз с черными точками зрачков и большущий рот с грустно опущенными уголками губ. Короче говоря — из банки на меня пялился печальный красный смайлик, покачивающийся на тоненькой ложноножке. Страх Господень!

— И-и-и-и… — тихонько выдал я, сквозь стекло глядя на мелкий кошмарик.

Красный смайлик шевельнул ртом:

— Г-р-р… — донеслось до меня из банки. Странный звук — нечто вроде печального горлового урчания. У него и голосовые связки есть? Хотя о чем это я — у меня их тоже нет, но я же говорю. В цифровом мире возможно все.

Из-под псевдо головы вытянулся тоненький жгутик и медленно потянулся ко мне, но наткнулся на стекло и бессильно замер.

Зрелище было неимоверно печальным и трогательным одновременно. И почему-то напомнило мне знаменитую сцену из древнего фильма «Титаник», где главные герои прикладывают ладони к стеклу двери.

В противовес романтическому «Титанику» в голове всплыло воспоминание о еще одном кино, как нельзя лучше соответствующем ситуации. Я вспомнил об очень старом фильме ужасов, с довольно внушительными спецэффектами для своего времени — так в том фильме, вот такой же вот «веселый» сгусток натворил таких дел… много там народу померло…

Но смайлик выглядел так печально, что мое сердце дрогнуло.

— Так… — пробормотал я, силясь придумать хоть что-нибудь умное — Так… Ладно! Слушай сюда, ужас моего подсознания — из-за тебя у меня теперь гарантированно будут ночные кошмары,

но так уж и быть — я тебя отпущу! И ты быстренько уполз… утечешь в свою норку или еще куда. Куда хочешь туда и утекай — только подальше от меня и чтобы никаких драк. А если потом кого-нибудь сожрешь — твое дело. Только никому не говори, что это я тебя отпустил. Ладушки?

Сгусток-смайлик мои слова проигнорировал, продолжая вяло тыкать в стекло ложноножкой.

Глубоко надеясь, что обуявшая мое сердце жалость не выйдет мне боком, я щелкнул металлическим запором и поднял стеклянную крышку. После чего быстро опустил банку на камень и поспешно отступил в сторону. Красный сгусток этот торжественный день «открытых дверей» не пропустил и обрадованно потянулся вверх — так медленно и неуклюже, что любая черепаха на его фоне казалась бы олимпийским чемпионом по спринту.

Ложноножка дотянулась до края банки, зацепилась, сгусток потянулся следом, подтягивая себя вверх. Оторвался от дна… и шлепнулся обратно. Потерявший свой прежний вид смайлик стал совсем грустным, если не сказать горестным. И опять все заново — красная жижа постепенно собирается и горбится в небольшой холмик, ложноножка неимоверно медленно тянется вверх…

— Ну ты, даешь, кисель — пробормотал я, глядя за потугами натужно «горбящегося» сгустка — Тебя что, из тормозной жидкости сварили?

Осторожно вытянув руку, я ухватил банку за горлышко и, наклонив, положил ее боком и скомандовал:

— Вытекай, горбатый!

Бояться неизвестного мне существа я уже практически перестал. И поэтому рискнул на минуту отвлечься и подбросить в начавший было затухать костер следующую порцию мелкого древесного мусора, успевшего неплохо подсохнуть. Загудевшее и затрещавшее пламя вспыхнуло ярче, обрадовавшись полученной пище.

Обернувшись, я взглянул на банку и тихо выругался — сгусток вытек из стеклянной посудины только отчасти, большая его часть по-прежнему оставалась внутри. И судя по всему, эти беспомощные трепыхания грозили затянуться еще надолго.

Горестно покачав головой, я приподнял банку за донышко и легонько ее встряхнул. Жижа вывалилась и застыла на камне мутным красноватым комком, общей массой где-то с мой кулак, не больше. Впрочем, студенистый комок вскоре бессильно расплылся и на каменном полу образовалась небольшая лужица.

— Да что же ты такое? — пробормотал я, вглядываясь в сгусток попристальней.

Мои усилия не оказались напрасны. Система отреагировала и передо мной высветилось короткое сообщение:

Красный Слим.
Уровень 1.
Класс: животные.
Дополнительный класс: питомцы.

Студнеобразное существо с небольшой степенью разумности и довольно неприглядным внешним видом. Всеядно. Слимов всех цветов и расцветок можно довольно часто встретить на просторах мира Вальдиры. Этой крайне безобидные и милые существа, несмотря на их внешний вид. Чаще всего Слимы встречаются в местах с умеренным и влажным климатом. Могут долго переносить голод, теряя при этом довольно много своей массы. В случае отсутствия пищи или резкого похолодания, впадают в глубокую спячку и в этом состоянии могут провести долгие месяцы.

Легко привязывается к разумным расам, для чего его достаточно покормить.

Данный Слим не имеет хозяина.

— Фига себе — выдохнул я, глядя на беспомощно растекшуюся у моих ног студенистую лужицу — Красный слим… а выглядишь будто растаявшее клубничное мороженое. И что мне с тобой делать?

Студенистая масса едва заметно шевельнулась и вновь бессильно опала. Правда, от лужицы отделился тонюсенький щуп и принялся тыкаться в каменный пол, словно бы обнюхивая мелкие камешки и песчинки. Слим явно что-то искал и я догадывался что именно — тут не надо быть Эйнштейном.

Присев на корточки, я выудил из мешка один белесый грибок «лечилку» и, зажав его меж пальцев, осторожно протянул растекшемуся слиму.

— На, погрызи грибок — буркнул я — Хотя, откуда у тебя зубы? В общем, держи.

Едва гриб оказался вплотную со слимом, тот явно заволновался — по его поверхности пробежала мелкая рябь, даже цвет слегка изменился — стал более насыщенным и хоть отчасти похожим на красный, а не на мутно-розовый. Послышалось тихое урчание.

Похоже, слим обрадовался подачке. Устав ждать, я осторожно опустил гриб прямо на слима и заинтересовано принялся ждать, что последует дальше.

Долго ждать не пришлось — грибок «лечилка» вздрогнул и

начал медленно погружаться внутрь слима. Несколько секунд и гриб утонул — на его месте в растекшемся теле слима осталось только небольшое утолщение. Вглядевшись, я различил медленно расплывающиеся контуры гриба — он словно бы рассеивался в разные стороны. Вернее — рассасывался.

Так вот как ты питаешься. Поглощаешь пищу всем своим телом. Неплохо. Куда не ткни — везде рот и желудок.

Еще секунда, и перед моими глазами выскочило сообщение системы:

> Общая связь установлена!
> Красный Слим привязывается к вам!
> Красный Слим становится вашим питомцем!
> Для окончательной привязки дайте питомцу имя.
> Пожалуйста, выберите имя для своего питомца!
> Внимание!
> Предупреждение: полученное питомцем имя в дальнейшем нельзя будет изменить!

Ого…

Продолжающий переварить пищу слим довольно урчал, при этом крайне медленно перемещаясь ко мне — вместе с завязшим внутри него грибом. Висевшая над ним надпись «Красный Слим» пропала, вместо нее теперь красовалось только три вопросительных знака и обозначение уровня.

— А что тут думать — тихонько проворчал я — Ползун!

> Желаете назвать своего питомца именем Ползун?
> Да\Нет.
> Предупреждение: полученное питомцем имя в дальнейшем нельзя будет изменить…

— Да — кивнул я, не особо задумываясь.

А как еще назвать бесформенный сгусток мутно-красной слизи?

Только такое имя и подходит — совершенно обычное и более-менее отражающее суть.

Не назовешь же эту жижу «Неустрашимым», «Свирепым» или же «Крутым» — засмеют даже местные няфы.

А так вполне ничего получилось.

> Достижение!
> Вы получили достижение «Дрессировщик» первого ранга!
> Увидеть таблицу полученных достижений можно в

настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение: +0.2 % к скорости роста вашего питомца.

Текущий бонус: 0.2%

Слим издал нечто вроде бормотания и тихий протяжный звук, больше всего смахивающий на зевок. После чего обмяк и неподвижно замер у моих ног.

— Что ж — изрек я — Поздравляю самого себя. А, черт… костер тухнет…

Метнувшись к костру, я добавил в него горючего материала, коего осталось совсем немного. А я еще не разобрался с выуженными из ручья трофеями. Все из-за слима — задержался я с ним.

Мимоходом прочел еще одно системное сообщение, где довольно лаконично рекомендовалось посетить форум и прочесть хотя бы несколько руководств по питомцам.

С этим предложением я был полностью согласен.

Питомцу я рад — пусть даже такому странному — но одной радости мало. Надо еще уметь им пользоваться и в первую очередь необходимо узнать особенности красных слимов.

Кстати, а где он?

Питомца я обнаружил там же, где оставил — в виде лужицы на камне. Ну да, система предупреждала, что после установки связи питомец заснет и его будет необходимо разбудить.

Довольно удобно.

Поднеся ладони к Ползуну, я осторожно подхватил его студенистое тело, подспудно ожидая, что он сейчас растечется, но обошлось — на ощупь слим был как крайне мягкая резина или же очень плотное желе. Причем ритмично вздрагивающим, будто где-то внутри этого куска желе ровно билось пламенное сердце.

Поднять слима удалось и это радует. Вот был бы номер, если бы мне пришлось собирать его с пола при помощи ложки…

Секунду подумав, я осторожно поместил Ползуна себе на правое плечо и замер в ожидании — свалится или нет. Обошлось. Спящий слим растекся по поверхности плеча и застыл. Для пробы я наклонился в разные стороны, присел, подпрыгнул — Ползун держался как приклеенный. Вот и прекрасно.

Разберусь с ним, как только закончу со всеми насущными делами.

Первым делом я вновь подошел к трупу поперек ручья и, изучив воду у его ребер, выудил еще несколько мелких деревяшек. На самом дне нащупал несколько округлых предметов и, подцепив их, достал на поверхность.

Монетки. Еще три медные монетки. Либо принесло течением, либо выпали из сгнивших карманов мертвого тела. Кто знает, сколько они здесь пролежали — деньги Вальдиры неуничтожимы. Абсолютно. Куда круче, чем кольцо Всевластия — его можно было хотя бы в жерле вулкана расплавить, а деньги Вальдиры не уничтожить ничем. Об этом сообщается в самом первом, основном гайде, который прочитывается при первом погружении в игру. Да и в других пособиях упоминается. А еще с ними ничего нельзя сделать — были попытки наклеить монеты на щит, или на броню, кто-то даже пытался пришить их к одежде и создать нечто вроде чешуйчатого панциря. Безуспешно. Украшения типа монисто — можно, а вот предметы брони — нет. Все монеты предназначены только для целевого использования.

Так что найденные мною деньги могли пролежать в ручье целую вечность.

Мое живое воображение сразу представило, как многочисленные утерянные монетки смываются дождем в канализацию Вальдиры, как их несет по подземным каналам, трубам и желобам и как, в конце концов, они оказываются где-нибудь в самом нижнем коллекторе, где и оседают в виде драгоценного денежного осадка. И так год за годом, дождь за дождем… монетки все копятся и копятся. Под слоем мутной воды уже сотни, тысячи монеток из разного металла. Целая груда меди, жилки серебра и многочисленные золотые крапинки… Настоящая сокровищница, не имеющая хозяина и лишь ждущая, когда какой-нибудь счастливчик наткнется на нее и в одночасье станет богачом…

Эх… мне это точно не суждено.

Не потому, что я неудачник — отнюдь. Просто мне надо наверх, а не вниз.

Больше в ручье ничего не оказалось и, оставив «скелет-фильтр» на месте, я быстро прополоскал стеклянную банку и, наполнив ее дождевой водой, вернулся к костру. Деревяшки отправились на просушку, монетки вместе с полной банкой воды упали внутрь мешка, а я занялся проверкой «сладких» остатков.

Что еще осталось?

Бесформенный ком бумаги, покрытой расплывшимися следами чернил. Не восстановить. Не использовать. Но вес легкий, к тому же сухая бумага хорошо горит. В мешок. На спину не давит, а в качестве растопки или даже пару минутного источника света очень даже послужит.

Шкатулка. Простенькая. Вырезана из древесины. Без украшений и без резьбы. Крышка держится на веревочных петлях. Внутри пусто. Очередная кривобокая поделка тренирующегося

игрока-ремесленника, чье имя я читать не стал и сразу отправил шкатулку в костер. Использовать ее никак не могу, а хранить в ней особо нечего. А вот если бы вместо нее оказалась пара лаптей или пусть даже рваных штанов…

А, черт! Вот это мышление у меня развилось!

Вашу за ногу! Чувствую себя полным нищебродом, живущим глубоко под ногами нормальных людей! И в переносном и в буквальном смыслах!

Сижу тут и ломаю голову, как можно наиболее эффективно использовать выброшенный остальными игроками мусор!

Деревяшки собираю, стекляшки, лохмотья и остатки еды!

Единственное яблоко Вальдиры и то из сточной канавы выудил!

Питомец баночный желеобразный — тоже наверняка кем-то выброшенный в канализацию!

Достижения так и вовсе точно в цель бьют: «Помоечник», «Мусорщик» и «Бомж»! Да еще и статуэтку дали — Грустный Бомж! Вот черт! Черт! Черт!

Фух… мысленно проорался и, кажется, полегчало.

Статуэтку я, кстати, еще и не видел — не вытаскивал из мешка, в котором она очутилась. Но упомянутую в достижении надпись помню: «Трудное было время…». Это уж точно. Лучше не скажешь. Только пока надо переиначить на следующее: «Время сейчас трудное…».

Что тут еще есть?

Мокрые и облезлые птичьи перья — штук сорок, не меньше. Причем все разные и разноцветные. Тут птичник, что ли неподалеку? Наспех выбрав несколько самых хороших, убрал их в мешок — у меня писчие перья еще есть, но запас карман не тянет. Еще перья могли бы подойти для оперения стрел, но с этим трудности — нет из чего сделать древко, да и лука нет в наличии.

Две пустые склянки. Судя по размерам — из-под алхимических зелий. Раньше в них булькала либо мана, либо жизнь. Кто-то выпил. Мог бы и не допить чуток, оставить для нуждающихся… В мешок. Вдруг пригодится. Да и вес у них совсем небольшой.

Бутылка из темного стекла. Длинное горлышко плотно, но небрежно заткнуто пробкой. Внутри что-то плещется. Со звучным чмоканьем я выдернул пробку. Запахло вином. С шумом принюхавшись, я вгляделся в бутылку и прочел следующее: «наполовину пустая бутылка с красным вином». Ниже пояснение: «Молодое вино эльфийских лугов, два месяца выдержки».

Что ж, для кого-то «наполовину пустая», а для меня «наполовину полная». В мешок.

И все.

На этом сокровища закончились, если только не принимать за таковые мелкие клочки растительности, листья и прочие подобные ошметки. Не поленившись, я все это собрал в пригоршни и отправил в костер, продлив его жизнь на несколько минут. В моей ситуации правильное использование доступных ресурсов и тотальная экономия — ключ к успеху. Надо использовать все, что возможно. И даже то, что нельзя.

Остальные еще не отправившиеся в костер дрова я собрал в мешок, дико радуясь послаблениям игровой системы. Мешок постепенно наполнялся. Чего у меня там только не было. Думаю, такого неразборчивого хомяка в Вальдире еще не было. Хотя нет — наверняка были. Особенно те, кто поставил себе цель разбогатеть. Такие гребут все подряд.

Две небольшие и толстые ветки я оставил у костра — специально. У меня осталось здесь еще два незаконченных дела.

Подойдя к трупу, я взялся за ноги и, мягко вытащив тело из ручья, подтащил его к костру. Мародерство — вот что я оставил предпоследним пунктом в своей программе. Кожаные лохмотья штанов — оценив их, я хмыкнул и убрал в мешок. Штаны на пятый уровень. И слишком рваные. Но из осторожного замечания системы следовало, что их можно попытаться починить. Вместо рубахи — клочки ткани. От куртки вообще почти ничего не осталось. Зато висящий на высохшем тазе широкий кожаный ремень меня порадовал — он был практически цел, только массивная железная пряжка подернулась ржой, которую я тут же счистил куском от снятой с трупа рубашки и внимательно изучил.

Ремень оказался стачан из коровьей шкуры, пряжка — из обычного железа. Самое главное — ремень не имел уровневых ограничений, и я мгновенно нацепил его себе на пояс. Хоть немного срам прикрыл. А что? Подгузник, крестьянская безрукавка и широкий ремень из коровьей шкуры. Чем не первый парень на деревне? А если еще и штаны починить ухитрюсь, то вообще записным щеголем стану.

Труп, между прочим, отвращения не вызывал. Ни крови, ни запаха, ни червей или еще чего-нибудь столь же ужасного. Ссохшиеся остатки плоти выглядели чистыми и даже аккуратными — добавить бинтов и получится довольно милая мумия. Сколько я не рылся, больше ничего полезного на теле неизвестного погибшего не нашел. Ни денег, ни записки, ни оружия. И сапог не было — не босиком же он шлялся по катакомбам?

Вывод напрашивался сам собой — в момент смерти этот бедолага был не один. И едва он умер, как его спутник обобрал

тело, оставив только одежду, но забрав обувь. А может не только обобрал, но и помог несчастному умереть. Потому как никто не оставил бы тело друга в такой нелепой и удручающей позе поперек ручья и в стылой воде. Впрочем, здесь могло случиться что угодно. И труп мог обобрать кто угодно. Бессмысленно гадать на кофейной гуще… черт, мне бы кофе выпить, горячего… Позже. Когда выберусь из своего навороченного игрового кокона.

И еще кое-что — этот труп здесь неспроста. Потому как в Вальдире мертвецов либо вообще нет, либо они служат интерьером чего-то интересного, в котором наличие мертвого тела просто обязательный элемент жанра, так сказать. То есть, ходячий мертвец зомби это нормально, а вот простой смирный покойник почетом не пользуется. И посему зарубку в памяти я себе сделал глубокую. И во встроенном блокноте записал это событие.

А сейчас… так, сначала в костер отправятся ветки. Подожду, пока они займутся огнем… готово…

Подхватив мертвое тело за плечи, я одним движением засунул его в костер. В огне оказался только торс и то не целиком. Ноги и голова торчали по разные стороны костра. Пламя трещало, пожирая корпус, прорываясь между ребер, мелкие язычки огня поползли к ногам. Но слишком уж медленно.

Фиговый из меня сжигатель тел… но дрова жалко! Вдруг в Вальдире для полного уничтожения тела хватит вязанки хвороста? Вон, в Индии, самые бедные семьи одной вязанкой и обходятся,… правда плохо получается…

Чертыхнувшись, я сорвал с плеча мешок, вытащил оттуда несколько обломков двери и подбросил в костер.

Радостно взвыло пламя, взметнулось вверх, полыхнуло тело.

Несколько стремительно пролетевших секунд — и от тела не осталось ничего. Да уж, быстро в Вальдире проходит процесс кремации.

— Покойся с миром — произнес я, отступая от рдеющих углей с редкими язычками пламени.

И замер в ожидании чуда, которое не заставило себя ждать, но оказалось довольно мелким и в принципе не особо нужным. Хотя, это с какой стороны посмотреть.

> Достижение!
>
> Вы получили достижение «Могильщик» первого ранга!
>
> Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.
>
> Ваша награда за достижение:

+1 к хорошим отношениям со светлыми духами.

+1 к хорошим отношениям со священнослужителями светлых богов.

+1 % к силе ваших заклинаний, основанных на светлой божественной магии.

Текущий бонус: 0.2%

Очень интересно.

Особой пользы, правда, нет.

Светлых духов, равно как и священнослужителей, я что-то здесь не наблюдаю, а заклинаний, основанных на светлой божественной магии, не имею.

Убедившись, что не оставил на месте лагеря ничего особо интересного, я отошел в коридор, уселся у стены, огляделся по сторонам и, удостоверившись, что не вижу ничего опасного, открыл встроенный блокнот. В который при помощи специальной команды перегрузил перечень всего имущества, что имелось у меня на данный момент на себе и в мешке. Все до последнего клочка полусгнившей ткани и кривого древесного сучка.

На выскочившее предложение «распечатать?» ответил утвердительно и активировал пиктограмму «выход».

Мягкая изумрудная вспышка.

Мимолетная лазурная пелена и мир вокруг гаснет.

Выход.

Глава четвертая
Короткое посещение реального мира. Кропотливое изучение. Гладиаторские битвы в миниатюре

Реальность встретила меня ласково.

Внутри закрытого еще кокона светились мягкие зеленые огоньки, внутри напичканной электроникой крышки переливались радужные волны, по моему вытянутому на упругом и подрагивающем ложе телу бежал поток теплого воздуха. Уютно.

Не торопясь откидывать крышку, я потянулся всем телом, поочередно напрягая и расслабляя мышцы.

С каждым днем я все больше понимал тех игроков, кто писал на форумах и блогах, что последнее время предпочитают спать внутри игрового кокона. Весьма комфортно. Конечно, если твой кокон принадлежит к последней серии. Видел я фотографии старых и кое-кем все еще использующихся коконов — обычный гроб, по-другому не скажешь. И удобства примерно такие же.

Кстати о гробах… Вчера, в новостях по ящику, симпатичная дикторша со вкусом смаковала эту тему. Вальдире была посвящена целая передача. И ролик показывали — перед дверьми головного офиса «Вальдира» стоит православный батюшка в черной рясе и с крестом на груди, в окружении старушек и дедков. А над головой батюшка держит большой плакат с интересной надписью: «Нехристи! Вы хороните людей заживо!». Православная церковь отнеслась к «полному погружению» весьма неодобрительно. В той же передаче упоминалось про церковь католическую — римский папа высказал свое неоднозначное неодобрение и порицание, но выразился несколько мягче, используя вместо «хороните заживо», словосочетание «замуровываете заживо». А в паре городов Вальдиры открылись католические храмы — с настоящими, «оцифрованными» священниками. И события только набирали обороты.

Ну, священников можно понять. Были же курьезные случаи описанные в интернете. Парня зовут в церковь на венчание друга, а он отвечает: «Извини, я не могу, мой бог Зиргалиал не поймет, если я войду в храм другого бога. Проклянет!». И таких случаев немало. Хоть стой хоть падай. Этакое дикое смешение двух реальностей.

Крышка кокона с мягким щелком открылась. С моей обнаженной груди поднялись многочисленные датчики,

автоматически остановилась вентиляция, перестав гнать слегка подогретый воздух.

Свесив ноги, я немного посидел, прислушиваясь к дому.

На втором этаже тишина. Ну да, сейчас вечер. Родители наверняка на очередном приеме. Дома только мама Лена и возможно сестра — если вновь не умотала к своим странным дружкам. Почему странным? Да видел я их пару раз. Те еще бугаи. У одного даже шрам на щеке. И подраться они явно не дураки…

Тихо звякнул компьютер и из лазерного принтера выпало несколько отпечатанных страниц. А вот и заказанный мною список. Со всеми характеристиками моего персонажа и с перечнем содержимого инвентаря.

Натянув спортивную свободную майку и зеленые спортивные штаны, я надел носки и, вдев ноги в кроссовки, прихватил со стола планшет вместе с листами бумаги и вышел из комнаты.

И в коридоре, у самой лестницы, наткнулся на сестру — Кира сидела на верхней ступеньке и глядела на висящую на стене картину с изображением закованной в искристую броню темноволосой девушки с чрезмерно огромным щитом и длинным мечом в другой руке. У ног девушки виднелось несколько вытянутых серебряных сгустков тумана. Скриншот с Вальдиры. Персонаж Киры — могучий паладин. Искусно нарисованная на щите птица отсылала к клану Альбатросов, в котором моя сестра играла не последнюю роль. Серебристые сгустки тумана у ног бравой воительницы — останки поверженных игроков-врагов, улетевших на локацию возрождения. Страх и трепет…

Все бы ничего, любование собственными достижениями это нормально, но вот одета Кира была явно не по-домашнему — классические джинсы, белая блузка, на плече ремешок сумки.

— И куда это мы на ночь глядя собрались? — осведомился я.

— Может мне у тебя еще и разрешения спросить? — парировала сестра — Как дела, канализационная крыса? Не захлебнулся там? В чем-нибудь густом и плохо пахнущем… в том самом, что у тебя вместо мозгов…

— Ха? Я непотопляем! И вместо мозгов у меня — мозги! — возмутился я — Мы может и не гордые паладины с крутой экипировкой как некоторые, но это только пока! Так что не надо грязи. Продолжай любоваться своим крутым персонажем…

— Нет больше этого крутого персонажа — вздохнула сестра, поднимаясь на ноги и откидывая с лица непослушную прядь волос — Ладно, я пошла.

— Стоп! Как нет?! Куда делся?

— Удалила я ее — ответила Кира.

— Зачем?!

— Затем! Надо было! Слушай, не береди душу! Иди лучше поужинай. Пока мама Лена тебе мозги не вскипятила узконаправленным ментальным ударом.

— Чуть позже — машинально ответил я — Но, Кир… ты что, правда удалила перса? Нафига?

— Говорю же — надо было. Приду поздно.

— А ты куда?

— Да так, на поминки по своему персонажу и на праздник одновременно. По случаю победы на турнире.

— Как ты могла победить на турнире, если ты перса удалила? Или…

Но Кира меня уже не слушала — в ее сумке затрезвонил мобильник, и она заторопилась вниз, оставив меня стоять в полном ошеломлении.

Вот это номер! Кира своего персонажа только что не облизывала! Профессионально отпечатанных больших фотографий с изображением бравой паладинши в полный рост, в доме было штук пять — в разной экипировке и в разных ситуациях. А про мелкоразмерные снимки и говорить не хочется — их вообще не счесть, где я только на них не натыкался. Целые пачки.

И тут вдруг столь внезапное удаление любимого персонажа… не иначе сегодня дождь с градом пойдет…

Обуреваемый этими мыслями, я скатился вниз по лестнице и оказался на первом этаже, где, не задержавшись, нырнул еще ниже — на подвальный этаж. Отец всегда любил «мужской» комфорт и здесь были его личные владения. Бильярд, пара кожаных кресел, диван, несколько книжных полок, небольшой бар и крохотный холодильник. За толстой деревянной дверью небольшая баня и крохотный бассейн, но я сюда не помыться пришел. Меня интересовала другая дверь — из прозрачного толстого стекла, сквозь которое было отчетливо видно несколько спортивных агрегатов. Штанга для жима, гантели и беговая дорожка — к ней я и направился.

Электронный планшет недовольно запищал и вывел на засветившийся журнал несколько сообщений от дневного планировщика. Одни пропуски и бреши в составленном мною лично дневном расписании. А все из-за Вальдиры.

Пропущенные часы отведенные на занятия по истории и литературе, пропущенные часы отведенные на «качалку» и так далее и тому подобное… Все расписание дня рухнуло. Вальдира сожрала все что могла, а что не сожрала, то пожевала… попробуем восстановить хоть что-то.

Установив планшет на специально предусмотренную полочку на панели беговой дорожки, бросил туда же отпечатанный список и вжал «быстрый старт». Запищала электроника, и дорожка медленно пришла в движение, убыстряясь с каждой секундой. Перейдя на бег трусцой, я с удовольствием почувствовал, как расправляются, просыпаются и наливаются «свежей» кровью затекшие от долгого лежания мышцы.

Убедившись что «поймал» темп, потянулся к планшету и с помощью охватывающей весь дом беспроводной сети, вышел в интернет и набрал адрес игрового форума.

Надо выяснить, что именно представляет из себя найденный мною в стеклянной банке красный слим. Затем изучить список имеющегося у меня имущества и при помощи форумных залежей информации попытаться найти рачительное применение каждому предмету.

После чего немного заняться историей, дабы хоть отчасти восстановить порушенный дневной график.

Ну и в самом конце занятия со штангой и гантелями, после чего ледяной бассейн и горячий душ.

И тогда я вновь почувствую себя человеком. Без долгов самому себе и обществу. И чувствующим каждую свою мышцу…

В свою комнату я ввалился через два часа. Усталый и одновременно бодрый. В одной руке планшет и список, а в другой большущий пластиковый стакан с неприглядно зеленоватым овощным коктейлем.

Еще через минуту содержимое бокала перекочевало мне в желудок, а я задумчиво уставился на помаргивающий зелеными огоньками игровой кокон.

Вот стою я здесь, весь из себя усталый и чисто вымытый, а меня неудержимо тянет забраться внутрь кокона и вновь «провалиться» в грязную канализацию Альгоры. С чего бы это?

Неужто и я подсел на иглу Вальдиры?

Ох, не зря Вальдиру называют электронным диазепамом. А он, как известно, вызывает зависимость — при чрезмерном употреблении. Вальдира — Валиум — Диазепам — интересное толкование, да? Бродит же в народе саркастическое высказывание «Что-то я нервничать стал, пойду, закинусь Вальдирой». Или же: «Нервы шалят, надо принять пару доз Вальзепама».

Мда…

Поддаться искушению? Или забраться в постель и поспать?

Хм… А черт!

— Не старайся избегать искушений: со временем они сами начнут тебя избегать — с надрывом в голосе процитировал я

Бертрана Рассела, решительно открывая крышку кокона — И как сказал Оскар Уайльд: есть такие страшные соблазны, что, для того чтобы им поддаться, нужны сила и мужество! Так покажем же свое мужество и отвагу! Где тут кнопка пуска?

Вспышка.

Здравствуй, лазурный водоворот.

Вход.

Коридор не изменился — что печально. Исчезни у него потолок, сменившись на небесную синеву — я бы обрадовался.

Врагов поблизости не наблюдалось и не слышалось — а вот это уже радовало. Зажигать свет я не торопился. Успею еще привлечь к себе внимание. Да и источников света у меня не так уж и много.

В правом ухе недовольно урчало.

Покосившись на правое плечо, «оседланное» Ползуном, я пробурчал:

— Ну здравствуй, урна.

Да. Все именно так печально, как и звучит. Даже хуже.

Слимов как боевых питомцев в Вальдире не использовали. Вообще.

За время проведенное на беговой дорожке и в интернете, я этот горький факт уяснил на все сто процентов.

Слимы крайне медлительны, аморфны, слабы и практически бесполезны. Особенно если сравнивать их с другими, более классическими существами-питомцами. И обладают единственным сомнительным достоинством — они всеядны.

Бесформенные улитки, мусорки, бесполезный комок слизи, кисель, желе или даже сопли — такие эпитеты просто изобиловали в форумном разделе посвященном питомцам слимам. Да и то пришлось покопаться, что найти эту информацию, оказавшуюся на самых «задворках». Непопулярная тема.

Чаще всего слимов используют следующим образом — в качестве мусорных урн для переработки практически любых органических соединений. Помои, объедки, остатки от производства — слимам годится все.

Их держат в больших баках при каждой более-менее крупной мастерской или ресторанах и вываливают туда все отходы, которыми побрезгуют даже свиньи. Обрезки кожи, кости, протухшее мясо, древесная кора, гнилые фрукты — слимы едят все и только причмокивают. И не требуют никаких особых условий содержания. Быстро растут при обильном питании и столь же быстро уменьшаются в размерах, если урезать кормежку. Могут очень долго обходиться без еды, воды и даже без воздуха.

Так же я узнал, что на расположенной у окраины Альгоры огромной свалке живет Гигуша — гигантский сиреневый слим, питающийся всем подряд и регулярно отпочковывающий от себя более мелких слимов — по игровой легенде именно так слимы и размножаются. Почкованием. Причем от красного слима получится только красный «детеныш». Строгая цветопередача. Так что мой Ползун однозначно не потомок знаменитого свалочного Гигуши. Мой Ползун не породистый. Причем Гигуша является официальным «достоянием» города Альгоры и любой покусившийся на его здоровье игрок или «местный» огребет столько проблем от сил городского правопорядка, что мало не покажется никому. От гложущего меня информационного голода я прочитал статью о Гигуше полностью, до последней точки и почерпнул оттуда много занимательного и интересного, но никак не полезного. И не только эту статью — о слимах я изучил все, что только попалось в информационных кладовых игрового форума.

Сейчас у меня в голове намертво засело много информации об этих весьма необычных существах. Я бы мог с легкостью защитить написать кандидатскую работу по слимам и с успехом защитить ее же. Информация по слимам просто переполняла меня.

Слимы миролюбивы — в том смысле, что никогда не нападают на игроков.

Масса и объем слимов не зависит от уровня. Яркий пример тому — гигантский слим Гигуша обитающий на свалке Альгоры. Гигуша первого уровня, но размерами охватывает добрую половину свалки, возвышаясь над ней на высоту пятиэтажного дома. Этакая сиреневая колышущаяся гора желе. Уникум среди уникумов.

Слимы всеядны и с удовольствием поглощают любую плоть, но охотники из них никакие. Да и не сумеют нагнать более проворную добычу. Так что лично добытая свежатинка в их рацион не входит. Учитывая их дикие способности к голоданию — они могут себе это позволить.

Слимы не нападают не из врожденного пацифизма — ибо по приказу хозяина могут атаковать любую цель, без каких либо колебаний. Почему эти странные желеобразные создания не охотятся — никто не знает. Возможно, они созданы падальщиками. Да, именно созданы — по официальной легенде, слимы являются детищами одного из богов Вальдиры. Для какой именно цели он сотворил эту непонятную жижу? Опять же никому неизвестно. Может ему просто скучно было.

Слимы дают отпор, если на их жизнь покушаются. Но не

сопротивляются, если их просто берут в руки, лапы или иные хватательные приспособления. Агрессия в них просыпается в ответ на причинение боли и повреждения. Слимы дают отпор при помощи поедания — да-да, они начинают поедать схватившую их руку. Или вернее сказать — они начинают поглощать. То есть, несмотря на безобидную внешность, эти веселые сгустки разноцветной жижи могут сожрать меня заживо — если их вывести из себя. Тот еще кошмарик…

Слимы боятся огня.

Слимы боятся сухости.

Оставленный на солнце слим испаряется, оставляя после себя горстку цветного порошка. Этот порошок съедобен. Если порошок кто-либо съест, его кожа окрасится в соответствующий цвет на довольно продолжительное время.

Слимы боятся большого количества воды.

Слимы не любят открытых пространств.

Слимы любят закрытые и влажные пространства.

Слимов бодрит и несколько ускоряет удар молнии. Но им это не нравится. Если слим маленький — он погибает. Если слим большой — переносит удар с небольшими повреждениями, зависящими от силы молнии.

Слимы не имеют внутренних органов или же, вернее сказать, они целиком состоят из единого органа — куска цветного густого желе, могущего принимать любую форму по желанию слима.

Слимы могут выражать эмоции — при помощи довольно однообразных звуков или же создавать видимые эмоции при помощи своего тела.

При помощи маленьких слимов чистят засорившиеся трубы — любые, от дождевых до сточных, при условии, что труба забилась чем-то органическим и поддающимся съедению. Это еще одно официальное использование слимов. Когда я прочел эти сведения, то едва не свалился с беговой дорожки. На ногах удержался, но с темпа сбился. И живо представил себе, как вызванный сантехник деловито открывает свой чемоданчик и вместо приспособлений для пробивки засорившихся труб, достает оттуда весело урчащего ярко окрашенного слима, готовящегося совершить трудовой подвиг и нырнуть в засорившийся унитаз. Причем нырнуть с концами — проев преграду в трубе насквозь, слимы не возвращались, предпочитая двигаться по течению — в прямом смысле. Да и в переносном тоже. То есть, мне в питомцы достался туалетный ерш. Может уже даже и использованный по назначению. Кха… лучше об этом не думать. Особенно пока он сидит у меня на плече.

Мне в щеку ткнулась влажная мутно-красная ложноножка.

Урчание и дрожь Ползуна стали куда более требовательными. Что-то типа: «раз завел питомца, то будь так добр — корми!».

Порывшись в рюкзаке, я плюхнул на Ползуна чуток побуревший гриб, и урчание сменилось довольным… урчанием. В общем, звук остался прежним, изменился только тембр.

А грибы-то портятся, однако… скоро останусь без своего скудного запаса «медикаментов». К тому же у меня появился лишний и крайне прожорливый рот. Ничего — я недалеко ушел от канала с бурыми няфами. Вернусь и пополню запасы. А старые грибы пущу на прокорм Ползуна, избавляться от которого я даже и не думал, несмотря на всю его бесполезность.

Да, именно бесполезность — не я один наткнулся на маленького слима и не я один привязал подобное существо к себе, сделав питомцем. Я далеко не первопроходец. Нет. Но возможно, что на данный момент я единственный игрок обладающий таким вот питомцем. Потому что их бесполезность не просто велика — она зашкаливает за все разумные границы. По сведениям разочаровавшихся игроков, слимы не способны охотиться, не способны защищать хозяина и крайне плохо переносят почти любой тип местности, только если это не мрачное и сырое подземелье. Но и в подходящем и уютном для себе месте слимы все так же крайне медлительные и неумелы.

Поднимать такому питомцу уровни — сплошное мучение. Потому как его нельзя попросту натравить на определенного моба. Нет, натравить можно — но это то же самое, что натравить черепаху на зайца. Победа за слимом будет только в том случае, если заяц умрет от хохота. Но к тому времени владелец этого «чудного» питомца умрет от старости, дожидаясь пока крайне медлительный слим доползет до зайца — который далеко не дурак и попросту смоется.

В общем, сплошное разочарование. Поэтому игроки быстро избавлялись от столь ненужного питомца и заводили себе нового — более быстрого и боеспособного. Благо в питомцах Вальдира не знала недостатка. И самые низкие классы питомцев буквально валялись под ногами, а так же прыгали, ползали, плавали и летали. Выбирай не хочу. Тот же заяц, очень даже неплохой питомец, особенно правильно подобранный к классу персонажа.

Вот к примеру, сегодня я мимоходом узнал любимый класс игроков некромантов. Умертвие? Костяной дракон? Зомби? Нет! Это призванные существа. Но есть и излюбленный тип питомцев. И им оказался обычный крот — только больше крота из «реального» мира раз в десять.

Там же — в статье про кротов и некромантов, напечатанной в третьем номере некоего электронного журнала «ВВ», я наткнулся

на очень интересный способ прокачки маленьких кротов детенышей и довольно сильно им заинтересовался — потому, как мне этот способ подходил идеально. Надо лишь найти подходящее место и все проверить.

Что ж, пора заниматься делами. Проведу здесь еще несколько часов — в ущерб здоровому сну в «реальном» мире.

Сноровисто достав необходимые предметы, я быстро высек огонь и запалил факел — однажды уже использованный и сильно обугленный. Огня осталось на десять минут. Потратим это время на пополнение запаса съестного.

Узкий коридор я преодолел крайне быстро и вскоре вновь стоял у берега подземного канала, откуда началось мое путешествие. Немного же я прошел за последний раз. Ничего, сегодня наверстаю.

Сначала я внимательно осмотрел осклизлые каменные берега канала и разочарованно скривился — того что я искал не наблюдалось. Ладно, особо и не рассчитывал — больно уж не подходящее место.

Вернувшись к светящейся стене, я принялся за работу. Действовать решил последовательно и сосредоточившись только на одной задаче. Сначала собрал ложкой с полкружки светящейся плесени, пополнив запасы чернил. После чего прошелся вдоль стены еще раз, собирая бледные грибы. Нашел немного — всего штук пятнадцать. На этом остановился, не став слишком далеко отходить от двери и приближаться к владениям мстительных бурых няф.

Растекшийся у меня на плече Ползун едва слышно бурчал, внешне похожий на испачканный в чем-то склизком веник, украшенный мелкими грибочками — я буквально впихнул в слима несколько пучков собранной плесени и грибов. Пусть питается, пока есть чем.

У стены наткнулся на два мелких камня и один кусок кирпича — подобрал и их. Все в мешок. Все пригодится. Так и буду поступать до тех пор, пока смогу тащить мешок.

В воде что-то бултыхнулось. Осторожно подойдя к берегу канала и подняв факел повыше, рассмотрел плывущую по течению широкую доску. Проводил ее огорченным взглядом и со вздохом зашагал обратно к двери, не забывая поглядывать на угасающий факел. Присовокупить деревяшку к своим запасам я может и не отказался бы, но снова нырять в отравленную жижу… перебьюсь как-нибудь.

К тому моменту как я преодолел узкий коридор и оказался в колонном зале, Ползун уже поглотил все воткнутые в него пучки плесени и грибы. После чего довольно заурчал, расплывшись у

меня на плече. Покосившись, я пришел к выводу, что мой питомец явно подрос — желеобразная масса увеличилась процентов на десять, не меньше. Если такими темпами и дальше пойдет, то перетаскивать его на своем плече станет непосильной для меня задачей.

Потускневший факел зашипел, плюнул искрами и исторг из себя струю вонючего дыма, всячески доступными ему средствами намекая о своей скорой кончине. Испустив еще один сокрушенный вздох, я добыл из заплечного мешка новенький факел и поджег его. Словно только и дожидаясь этого момента, отживший свое источник света ярко вспыхнул на прощание и рассыпался на мелкие угли и сажу, испачкавшую мне руку и мягким облачком осевшую на каменный пол.

— Минус один — пробормотал я, шагая к вырезанному в полу сточному желобу.

К моему удивлению, воды в желобе почти не осталось — по дну струилась едва различимая струйка грязной воды, внешне ничем не напоминающая дождевую влагу.

Отсюда я сделал простой и ничего не дающий мне вывод — ливень закончился и сейчас, там, наверху, ярко светит солнышко. Птички щебечут, ветерок дует, цветочками пахнет, пчелки жужжат… что всплакнуть захотелось внезапно…

— А нам и тут неплохо! — фыркнул я — Да, Ползун?

— Ур-ур! — отозвался питомец и требовательно потыкал меня ложноножкой.

— Опять жрать хочешь? — возмутился я.

— Ур-ур!

— Здесь тебе, ур-ур, не столовая, ур-ур! — со смешком отозвался я, доставая из мешка припасенный пучок плесени — На, ур-ур, кушай.

— Ур!

Обхватив подношение, слим втянул его в себя и занялся поеданием-растворением.

Уже не обращая на временно притихшего питомца внимания, я круто развернулся и пошел вдоль желоба — вниз по течению — внимательно вглядываясь под ноги и подсвечивая себе факелом, который я держал в левой руке, опасаясь подносить открытый огонь к Ползуну. А то опалю еще… обидится неведомая зверушка.

Кстати о зверушках питомцах… на глаза пока не попадалось ничего полезного, и я залез в настройки интерфейса управления питомцем, на постоянной основе выведя его на основной экран. Теперь всегда смогу видеть состояние питомца. Из активных команд было доступно всего несколько: атаковать, убегать и несколько средних вариантов между двумя основными. Очень

интересно… никакого особого выбора. Но это и понятно — дополнительные команды и умения появятся позднее, когда мой питомец подрастет. Да и сейчас у него уже есть несколько крайне полезных умений: Ползун ворчит, жрет, и скрашивает мое одиночество, что немаловажно. Уже чувствую себя веселее. Ползун конечно не лопоухий веселый щенок, но и ладно.

Споткнувшись, выругался и взглянул вниз. Под ногами оказался осклизлый булыжник размером с мою голову. Убойная наверное штука, если кому-нибудь ею по голове врезать… но поднимать и прятать булыжник в мешок я не стал — больно тяжелый он. У меня и так до перегруза всего ничего осталось.

Еще две минуты и я оказался в конце зала, обрывающегося весьма банально и предсказуемо — сплошной каменной стеной. В центре стены, внизу, было пробито круглое отверстие в диаметре около метра, забранное горизонтально расположенными толстыми каменными прутьями. Струйка воды утекала туда и бесследно исчезала. Похоже это слив в очередной коллектор, расположенный ниже моего текущего местоположения. В любом случае мне здесь не пройти — разбить толстую каменную решетку мне нечем, да и сил не хватит на текущем уровне персонажа.

Первым делом пройдясь от угла к углу, я убедился, что моя самопишущая карта запечатлела все углы и стены, заодно проверил нет ли где скрытых дверей, рычагов или дыр. Ничего такого не обнаружилось. И посему я вновь остановился у решетки и опустился на колени. Не помолиться от горя, нет.

Нижний горизонтальный прут был расположен выше уровня пола и создал нечто вроде крошечной плотины, да и стенки желоба здесь несколько расходились в стороны, образовывая небольшой и утопленный в полу пятачок, где скопилась вода. И грязь — солома, палая листва, тоненькие ветки, какие-то огрызки гниющих на глазах фруктов, мелкие камешки, комки глины, земли и прочее. Все это смешалось и осело на дно желоба, образовав грязевую полужидкую подушку, едва-едва прикрытую слоем воды, а по краям желоба и вовсе заметно подсохшую.

Я смело принялся зачерпывать грязь и вываливать ее на край желоба. В несколько приемов набрав довольно много этой мешанины, я принялся аккуратно ворошить ее пальцами. Несколько осторожных движений и я радостно чертыхнулся — в жиже мелькнуло бледно-розовое извивающееся тело червя. Мелькнуло и его описание: «Дождевой червь. Уровень 1».

Вот оно счастье! Ползает прямо под ногами!

— Ну-с, уважаемый — обратился я к меланхолично похрюкивающему Ползуну — Вот и ваш завтрак, месье. Налетай!

— Ур?

— Не уркай, а лопай! — велел я, цепляя слима и опуская подрагивающий сгусток красного желе на пол.

Ползун сиротливо сжался в комок, всем своим видом выражая праведное возмущение таким произволом — с теплого насиженного плеча и прямо на холодный камень. Впрочем, едва я кинул на него выуженного из грязи дождевого червя, обиженное урчание сменилось заинтересованным похрюкиванием.

— Охоться! — велел я, указывая на панически извивающегося червя и отдавая «умную» команду из стандартного набора. От команды «атака» она отличалась многим — когда слим убьет червя, он не принесет его останки мне как добычу, а употребит все что осталось от червя в качестве съестного. То есть Ползун получит и опыт и пищу. Тем самым я убивал двух… двух червей одним махом.

Увлеченно роясь в грязи, я один за другим вылавливал дождевых червей и бросал их к слиму — уже на не на его подрагивающую поверхность, а рядом. Благо скорости червей и Ползуна были примерно равны, да и я не зевал, не давая им смыться.

Ползун дернулся и словно бы проглотил червяка целиком, засосав его внутрь себя. Несколько томительных секунд и ожесточенно извивающийся червь затих и прямо на моих глазах медленно растворился туманным облачком внутри тела слима. Перед глазами мелькнуло предупреждение, что за убийство червя Ползун получил пять единиц опыта, часть опыта капнула мне. Ну да — их уровни равны. Опыт пока повышенный.

Первая добыча Ползуна!

Пусть поймал он ее не сам, но ведь прибил самолично! А я уж боялся, что и червей мне придется немножко «придушить» прежде чем бросать слабенькому питомцу на поживу. Не пришлось — он и сам справился. Заодно и пообедал. Два в одном.

— Ту-ту-ру-ту-ру! — торжественно прогудел я, с двойным рвением бросаясь на поимку ошалевших от такого беспредела червей. Жили они себе здесь не тужили, печали не знали и тут бац! Явился не запылился какой-то хам и начал их бросать на съедение комку плотоядной слизи. Конец света! Ползи куда можешь! Ныкайся куда хочешь!

Спохватившись, указал Ползуну на одного самого ретивого червя, стремящегося уползти в родную грязь и повторил «охота!». Ползун повел жидкими боками, внутри комка слизи мелькнуло нечто вроде темного глаза уставившегося на добычу и, слим мягко подался вперед, словно бы перетекая и перекатываясь одновременно. Червь полз быстрее, но из слима выползло сразу

две ложноножки, мягко накрыли дождевого червя и, подтащив к основному телу, впихнули в открывшуюся воронку. Еще один трепыхающийся червь исчез в слизистой и жадной утробе Ползуна.

— Мда — крякнул я — Тот еще ужас. Если подрастешь — тебя можно смело снимать в фильме ужасов, Ползун.

— Хрюк! — вроде как одобрительно отозвался слим, заживо переваривая добычу.

Что мне нравился больше всего — шкала усталости питомца хоть и ползла неуклонно вниз, но делала это крайне медленно. В первую очередь оттого, что слим практически не двигался с места, а во-вторых — этот комок слизи тратил крайне мало энергии при охоте и питании. Ни челюстями не надо хлопать, ни лапами когтистыми скрести. В общем — лепота. Почти как ленивец. За сегодняшний день я успел прочесть, что шкала усталости играет немаловажную роль в скорости прокачки питомца и что удовольствие практически не думать о ней могут себе позволить только владельцы уникальных петов, коих на весь мир Вальдиры всего ничего. Сильней всего усталость тратится у летающих питомцев, особенно в начале развития.

Коротко звякнуло стекло о камень. Я вгляделся и довольно хмыкнув, отправил в мешок пустую склянку из-под зелья с не утешающим ярлыком-клеймом: «Склянка алхимическая дутая из скверного стекла. Пустая». Мне сойдет. К тому же и налить туда нечего.

Ползун вопросительно похрюкал и секунду подумав, навалился на следующего червя. Предыдущего бедолагу уже прибил значится… а мне вновь капнули крохи опыта — ведь я тоже не блещу количеством уровней. Мне тоже нужны эти редкие капли бесценного опыта! А еще больше мне нужны баллы характеристик, дабы хоть как-то вывести своего персонажа на качественно иной уровень. У меня нет элитарной экипировки нивелирующей недостаток уровня и умений. Я голодранец… живущий в канализации…

Похмыкав над собственным утверждением, я вновь залез руками в податливую грязь, старательно выискивая червей, подкидывая их довольно ворчащему Ползуну и одновременно следя, чтобы предыдущая добыча никуда не расползлась — «цифровые» черви Вальдиры были куда сообразительней реальных дождевых червей из настоящего мира. Слепо по сторонам не тыкались и долго не думали — сразу «брали руки в ноги» и сваливали от угрозы в виде ненасытного слима.

А это что?

Рука наткнулась на нечто более плотное, чем грязь.

Покопавшись в жиже, я выудил нечто бесформенное и старательно отряхнув от налипшей корки грязи, узрел ладный игрушечный кораблик выточенный из дерева. Сразу представилось, как «местный» ребенок пускает кораблик по дождевым лужам и как оное судно под его горестный плач уносит в дренажный сток. Что примечательно — игрушка была выполнена довольно искусно и руками игрока, о чем свидетельствовало пояснение. Пригодится. Хотя бы на растопку — сходить с ума и с веселыми хихиканьем пускать кораблики по канализационным водам я не собирался. В мешок.

Что еще? В «комплект» к игрушке на дрожащий свет показалось плоское дно какой-то солидной посудины. Я не поленился и вытащил. А как рассмотрел, так подскочил и радостно заплясал, выкидывая лихие коленца и размахивая чадящим факелом. Настоящее сокровище! Для меня.

Я нашел интересную вещицу: «Треснувшая глиняная супница из комплекта в сорок два предмета». У меня предмет был только один, да еще и треснувший. Но! Посудина была крайне вместительной и крутобокой. На мой взгляд — влезло бы в нее никак не меньше ведра супа. Видать, на большую семью рассчитана супница. Едоков так на десять. А то и больше.

Крышки не имелось. Да и не надо — я же не суп в нее наливать собрался. Быстренько оттерев посуду от грязи и хорошенько сполоснув ее в воде, я утвердил супницу на каменном полу, после чего подхватил урчащего слима и опустил внутрь посудины. Собрал горсть червей и закинул туда же, после чего гордо объявил:

— Вот, Ползун. Твой личный Колизей! Ты гладиатор, а эти презренные черви твои противники. Ату их! Охота! Оружия тебе не дам — нету. Но если хочешь — скину пару камешков и прутиков.

Слим не ответил. Но пришел в движение — поведя всем телом по сторонам, качнулся вперед и упал на ближайшего червя. Приступил к совершению гладиаторских подвигов. Перепуганные черви ломанулись кто куда, но их ждало самое большое разочарование в их виртуальной жизни — почти вертикальная и абсолютно неприступная для них глиняная стенка супницы. Никаких путей к отступлению. Страшная ловушка в микроскопических масштабах.

А я, хоть и не Геракл, продолжу разгребать «авгиевы конюшни». Причем без воды. И без лопаты… Да! От лопаты я бы не отказался — учитывая характер моих подземных скитаний и образ игровой жизни.

Грязь в пригоршню. Размять между пальцев. Если есть червь

— вытащить и отправить в стоящую у ноги супницу. Остатки грязи — в сторону. Повторить процесс.

Когда я набрал не меньше тридцати червей и отправил их в «лапы» Ползуна, при следующем гребке свободной ладони, грязь у моих пальцев шевельнулась, а перед глазами полыхнуло красным, уровень жизни просел на несколько пунктов.

— А черт! — рявкнул я, вырывая руки из жижи. На указательном пальце висело нечто такое страшное, что многие девушки зашлись бы перепуганным визгом!

Больше всего непонятное существо было похоже на утыканного иголками головастика без малейших признаков глаз, зато с большущей пастью — если сравнивать с общими пропорциями массы тела. И этот самый урод продолжал висеть на моем драгоценном пальце и дергаться всем телом. И при этом уходила жизнь — понемногу, но все же!

— А ну пшел! — я встряхнул рукой, и сорвавшийся ужастик отлетел в сторону, шмякнулся о стену, где ненадолго «прилип», после чего вяло дернулся и полетел вниз. За эти секунды я успел рассмотреть агрессора. «Латиго Червеед. Второй уровень». Во гадость-то… хищник! А я вторгся в его угодья. Вальдира просто поразительна, ничего не скажешь. Куда не глянь имеется подобие сбалансированной экологической системы.

Мгновение подумав, я все же не рискнул подбирать барахтающегося на камне латиго и бросать к Ползуну — тут еще большой вопрос кто кого сожрет. Рисковать не буду. Но и дать обидчику вновь уйти в грязь и возможно повторить атаку… нет уж. К тому же, все черви в этой грязевой луже мои! Я сам так решил.

Подавшись к стене, резко опустил ногу. Хрустнуло. Я получил немного опыта. А червееду пришел конец. Мигнула и исчезла еще одна строчка — Ползун прикончил очередного червя.

Через десять минут я успешно перелопатил всю лужу и добыл еще несколько десятков жирных дождевых червей. После чего подхватил супницу-арену и поспешил обратно, вверх по почти пересохшему желобу, держа факел над головой, а посудину с продолжающим ворочаться в червях слимом подмышкой.

Зрелище конечно сюрреалистическое, но мне пофигу — на меня здесь смотреть некому.

И вообще — у меня чуть ли не ноу-хау. Просто иду себе потихоньку, а слим продолжает пожирать червей и мне капает часть получаемого им опыта. Чем не радость? Да, данный способ работает лишь на начальных уровнях, когда и я, и Ползун еще совсем мальки. Но ведь пока работает же! Плюс схема функционирует с минимумом затрат с моей стороны.

Поравнявшись с местом недавнего «упокоения» скелета, я не останавливаясь пошел дальше, хотя в голове вновь скользнула мыслишка-вопрос: «почему скелет не разложился и не исчез как большая часть всех разрушимых объектов Вальдиры?». Почему так и лежал поперек желоба, словно бы меня дожидаючись. Да еще и этот восставший зомби, радушно встретивший меня на входе в этот странный зал с колоннами вдоль дренажного желоба.

И почему нет подобных ему полуразложившихся дружков?

В общем, как не крути, а картинка складывалась нелицеприятная и непонятная.

В любом случае долго думать складывающуюся картину я не стал — слишком мало информации. А без верной информации все превращается в не более чем гадание на кофейной гуще. Поэтому лучше бдительнее посматривать по сторонам и подсвечивать подозрительные места при помощи чадящего и потрескивающего факела.

Так я и поступил. Откинул лишние мысли и чуть пригнувшись, двинулся дальше, шагая вдоль почти пересохшего русла дренажного желоба, внимательно вслушиваясь в приглушенные звуки подземной Альгоры. Звонкая капель, басовитое рычание мощного потока воды где-то за каменной толщей, тихий и непонятный скрежет, приглушенный расстоянием предсмертный вопль… Вопль? Предсмертный? Нет, мне просто показалось,… наверное…

Глава пятая
Количество трупов растет. Новый уровень

Поздравляем!
Ваш питомец получил уровень!

Я долго глядел на это сообщение, не спеша закрывать его и любуясь лаконичными словами.

Вроде и мелочь, а как приятно! Мой питомец достиг второго уровня! После долгих и ожесточенных боев с дождевыми червями внутри личного Колизея-супницы! Прогресс налицо!

Я не закрывал сообщение так долго не только из-за обуревающей меня гордости за достижения питомца. Просто слова радовали мой усталый взгляд.

Мне было скучно… ужасно скучно…

Я шел по темному и узкому колоннадному залу уже больше получаса!

А он словно бы и не думал заканчиваться! И никаких тебе ответвлений, никаких дверей или провалов или даже трещин! И никаких монстров! Даже столь любимых мной куч жидкой грязи больше не попадалось, равно как и ничего другого могущего оказаться полезным!

Ползун довольно урчал ворочаясь среди заметно приуменьшившегося клубка червей, а факел… факел был уже другим, совсем недавно подожженным от своего умирающего собрата.

Единственное что меня хоть как-то успокаивало, так это осознание того что я шел вверх. Я поднимался к поверхности. Под крайне малым углом, но все же поднимался. В желобе струилась едва заметная струйка воды, показывая направление уклона.

Но пустота и безжизненность просто вымораживали. Никаких тебе событий. Просто идешь и идешь по абсолютно однообразной местности. Вот уж не знал, что подземелья настолько одинаковы.

Может начать стены простукивать? На предмет поиска пустот… так этих стен тут километры, умаюсь стучать. Я же не дятел подземный… К тому же скорость продвижения резко упадет, а источники освещения у меня не бесконечные.

Словно подтверждая мои мысли, факел затрещал и выбросил сноп искр. Черт…

Ползун глухо заурчал, мне капнуло еще несколько пунктов

драгоценного опыта и перед глазами выскочило радостное сообщение:

Поздравляем!
Вы получили новый уровень!
Текущий уровень: 4…

А вот это уже событие!

Резко остановившись, я открыл окно характеристик и буквально за секунду раскидал доступные пять баллов по давно уже продуманным позициям. Подтвердил выбор и взглянул на получившуюся картину:

Текущий уровень персонажа: 4.
Базовые характеристики персонажа:
Сила — 6
Интеллект — 1
Ловкость — 7
Выносливость — 8
Мудрость — 2
Доступных для распределения баллов: 0

Вот так. По два балла в силу и ловкость, последний пункт ушел на выносливость.

На данный момент для меня этот выбор идеален, причем обусловлен он не только боеспособностью персонажа. Для меня так же немаловажно сколько вещей я могу переносить и параметр «сила» на это влияет напрямую.

Пусть чисто психологически, но я сразу почувствовал что висящий за плечами мешок резко полегчал, да и шагать стало не в пример легче. Пункты жизни тоже качнулись чуть выше, давая мне призрачную уверенность что неожиданный удар из темноты переживу с куда более высокими шансами чем прежде.

И все это благодаря слиму, сражающемуся с червями. Сам я не сделал ровно ничего, чтобы заслужить повышение уровня. Но благодаря крохам опыта падающим «со стола» Ползуна, я поднялся на четвертый уровень.

— Спасибо, Ползун! — с чувством произнес я, погладив угнездившегося в треснутой супнице питомца — Спасибо, друг!

— Ур! — буркнул слим, устало поводя слизистыми боками и примериваясь к следующему червю, которых осталось всего три штуки.

А я неожиданно обнаружил, что мой питомец резко увеличился в размерах — не меньше чем в два раза! В супнице он пока помещался, но если рост продолжится такими же темпами…

— Ну ты даешь, Ползун! — фыркнул я, с обожанием папули глядя на ворочающегося красного слима — Молодец!

— Ур!

— Ура, товарищи — согласился я — Ну, вперед! К светлому будущему! А вернее, к крышке ближайшего канализационного люка! Ползун, подпевай! Я Кипелов, а ты на подпевке! Только потихоньку! И-и-и-и… Эй, жители неба, кто на дне еще не был?!

— Ур-ур-хур!

— Не пройдя преисподни вам не выстроить рай

— Ур-хур-хур!

— Эй жители дна, гром смеется над вами! Чтоб быть с ним на равных!

— У-у-у-ур!

— Есть один путь — наверх!

— Хур-хур-ху-у-ур!

— Есть один путь — наверх!

— Ур! Ур-р!

— Святой кокон неописуемый!

— Ур!.. Ур?

— Черт — уже осмысленней высказался я, глядя на распростертые у моих ног очередные два трупа — Помолчи-ка, Ползун, тут уже не до песен.

Давно сгнившие останки представляли собой два человеческих скелета лежавших крест-накрест друг на друге. Рваные куски посеревшей ткани, обрывки кожи и вкрапления чего-то еще «красиво» оформляли желтые кости. Нижний покойник лежал поперек колонного зала, с вытянутыми по швам руками и уткнувшись «лицом» во влажный камень пола. Ног в наличии не имелось. А вот лежащий поверх него скелет на первый взгляд был в целости и сохранности — во всяком случае, все четыре конечности наличествовали. И расположены эти самые конечности были несколько странно — ноги выпрямлены, руки вытянуты над головой и соединены ладонями. Этакая… стрелка… «ногами» расположенная в ту сторону, откуда я пришел, а руками указывающая в темную и пока еще неизведанную мною колоннадную глубину зала. Хотя какой к чертям зал… это широченный коридор с двумя рядами одинаковых колонн! И практически нескончаемый!

— Живописненько — процедил я, внимательно озираясь по сторонам — Ползун, чуешь, чем пахнет?

— Ур-гур?

— Не, не падалью — не согласился я, делая вид, что понимаю ворчание питомца — Тут пахнет чем-то загадочным. Ползун, ты книги любишь?

— Ур!

— Нет, не лопать вкусные страницы, а читать их!

— Уф… — пренебрежительно отозвался слим.

— Ясно — кивнул я, опускаясь на колено и ставя супницу на пол — Ты не из клана читателей. Ты из клана пожирателей. А вот я читать люблю. Особенно про профессиональных воров ловкачей и про пиратов… А что? Романтика! Правда, со скелетами вперемешку, но все же романтика! Ползун, хочешь стать вороватым морским волком со мной на пару?

— Гур!

— Вот и хорошо — фыркнул я — Тогда пока дожевывай червей и готовься распускать паруса, а папочка осмотрит останки павших.

— Хр-р…

— Почему я спрашивал про пиратов? — переспросил я — Да потому что в книгах про пиратов, что не скелет, так обязательно указывает костистым пальцем на скрытые сокровища! Вот почему! Или на выход! В светлую вышину… Ну-ка, глянем что нам послала судьба злодейка… Ну, иногда скелет указывает пальцем на большие проблемы, но мы с тобой оптимисты, Ползун и верим в свою удачу… да?

— Хр-р-р…

— Не слышу бодрости в голосе!

— Ур!

— Вот, так-то лучше, рядовой! Итак…

«Итак» оказалось так себе. То есть вообще никаким.

Два черепа оскаленных в застывших на века ухмылках, груда пыльных костей и немного разнообразных лохмотьев. Еще горсть не опознаваемой трухи, в прошлом могущей быть чем угодно, начиная с деревянного оружия и кончая остатками ядерной бомбы. Больше тщательный обыск ничего не выявил.

— Куда же вы шли, ребят, а? — обратился я к одному из глядящих на меня черепов — И что с вами случилось? Чего вы мрете как мухи в этом проклятом коридоре?

Череп не ответил, зато факел часто замигал, сигнализируя, что вот-вот уже, еще совсем чуть-чуть и…

Чертыхнувшись, я достал из мешка еще один факел и поджег его от испускающего последние искры собрата. Обугленная деревяшка отправилась в желоб, еще в полете превратившись в труху, с шипением упавшую в жидкий ручеек. Законы уничтожения Вальдиры. Которые, судя по всему, не действовали на эти вот скелеты… почему?

Сидящий в супнице слим заворчал и, заглянув внутрь посудины, я со скорбью убедился, что питомец подожрал

последнего червя и остался единственным обитателем глиняного убежища.

— Пока терпи — велел я Ползуну и достав его из супницы, опустил на пол — Погуляй пока, разомни косточки… э-э-э… то есть, разомни свои студенистые бока.

Питомец послушно уркнул и медленно-медленно, со скоростью беременной улитки, начал движение. А я почесал в затылке и с разочарованием принялся собирать в мешок все могущее оказаться полезным. И оказалось, что полезного имеется всего три штуки — два лоскута непонятно как сохранившейся побуревшей ткани, едва-едва не расползшейся у меня в руках и жемчужина. Да-да, крохотная жемчужина с ноготь мизинца, обнаружившаяся меж ребер «верхнего» скелета. Махонький перламутровый шарик, внешне ничуть не пострадавший от безжалостного времени.

— Видишь — нравоучительно изрек я, зажимая жемчужинку меж пальцев — Вот и первые сокровища! А ты не верил, Ползун! Оп-па… Ползун? Ползун, ты где?

— Гур! — приглушенно донеслось до меня.

Я уставился в ту сторону и меня едва не хватил удар — один из черепов ожил!

В том смысле, что внутри черепа ворочалась нечто мутно-красное, выпирая сквозь пустые глазницы и меж оскаленных челюстей. Мне потребовалась с полминуты, чтоб убедить свое запаниковавшее подсознание, что это не внезапно появившийся у черепа мозг пытается вытечь наружу, а просто мой питомец забрался внутрь и сейчас колыхается внутри, вовсю выражая свое безудержное веселье.

— Ползун! — возмущенно взвыл я — Я чуть не помер от страха! Че творишь!

— Ур-ур?

— Да не весело нифига! Страх какой! Черт, надеюсь, с моего кокона сейчас не капает приятно желтая жидкость! Тьфу на тебя!

— Ур-р-р…

— Ладно, ладно, только не обижайся — спохватился я и скомандовал — Выбирайся оттуда! Это тебе не погремушка. Ко мне, Ползун.

— Хур!

Уловивший прямую команду слим мягко вытек из черепа, с влажным шлепком плюхнувшись на каменный пол.

Тоже зрелище из разряда «18+». Видеть, как из оскаленного черепа вытекает нечто аморфное и живое…

— А это что? — насторожился я, увидев внутри слима квадратный ярко-желтый кусочек непонятно чего — Чего

надыбал?

— Гу-у-ур!

— Отдай, Ползун — поспешно велел я, подставляя ладонь — Плюй!

Слишком уж правильной формы был этот желтый кусочек, чтобы я мог его проигнорировать.

Колыхающийся питомец вытолкнул мне на ладонь инородный предмет и вновь начал медленный вояж вокруг моих ног, нацелившись на второй череп.

А я внимательнейшим образом изучил попавший мне в лапы предмет и обнаружил, что это плотно сложенный кусок пергамента, весь покрытый грязными разводами.

Аккуратно развернул и уставился на несколько крайне лаконичных строчек, довольно непонятных по своей сути.

> Имя сего мужа Абу Лих Кваграс. Он есть верный воин с рождения преданный и славно служивший великому клану Мертвых Песков до последнего мига своей жизни. Читающий эти строки! Прояви милосердие и предай упокоению останки сего мужа путем сожжения и с обязательным упоминанием его имени и последнего напутствия «Ты славно служил! Отправляйся в урочище Вечно Поющих Песков!». Тем самым ты исполнишь волю наших богов и проявишь великодушие истинного воина!

Вот это да… фига себе послание…

По краям пергамента шла замысловатая вязь крайне смахивающая на вензеля арабского языка. Причем текст был написан черным цветом и понятным языком, а вот «арабская» вязь начертана жирно-красным.

— Стой, стой, Ползун! — выпалил я, видя, как питомец задумчиво изучает своими ложноножками сомкнутые челюсти второго черепа — Хватит в чужих головах копаться! Ты у меня не психолог! Ну-ка…

Бережно подняв череп, я перевернул его глазницами вниз и осторожно встряхнул. Из левой глазницы вылетел точно такой же желтый кусок пергамента и мягко спланировал на землю.

Подцепив клочок, я осторожно раскрыл его и что было вполне ожидаемо, прочел практически идентичные строки:

> Имя сего мужа Муса Лих Кваграс. Он есть верный воин с рождения преданный и славно служивший великому клану Мертвых Песков до последнего мига своей жизни. Читающий эти строки! Прояви милосердие и предай упокоению останки сего мужа путем сожжения

и с обязательным упоминанием его имени и последнего напутствия «Ты славно служил! Отправляйся в урочище Вечно Поющих Песков!». Тем самым ты исполнишь волю наших богов и проявишь великодушие истинного воина!

Посмертные послания с просьбой об упокоении останков. Это однозначно. Если мыслить логически, то исписанные кусочки пергамента вложили в рот погибшим воинам, после чего придали их телам странную позу, да так и оставили.

Почему не сожгли сами?

Наверняка из-за отсутствия горючего материала типа «дрова сухие обыкновенные».

Или же из-за крайней спешки,… хотя если было время аккуратно надписать пергамент и придать телам погибших крестообразную форму, то спешка как причина отпадает. Делов-то — поджечь дрова под телами погибших…

В любом случае особо напрягать голову мне не требуется — это явно кусок какой-то игровой легенды, к которой я по случайности прикоснулся. Вляпался по незнанию, так сказать.

И что теперь делать?

Хм…

Вариантов не так уж и много.

Сделать вид, что ничего не читал и просто пройти мимо.

Или же сжечь останки, благо чуток древесины у меня есть.

Тут еще подумать надо — у меня запас тоже не бесконечный и достался мне нелегким трудом.

И самый главный вопрос. Вопрос дня! Кто их убил? И где ноги второго трупа?!

Мне становилось жутковато. Абсолютно пустой длинный колонный коридор-зал без малейших признаков опасных монстров (не червеедов же за них принимать) и наличие нескольких погибших явной насильственной смертью людей. И как это понимать? Где убийца?

А это что?

Поднеся последний клочок пергамента к глазам, я с трудом разобрал две мелкие строчки приписанные в самом низу.

Клянусь тебе брат — мы нагоним ее! И покараем по законам нашего рода! Либо погибнем в схватке! Оставь все заботы на нас! Покойся с миром!

Что ж, получено еще одно доказательство существования некой игровой легенды или события. Потому как оба послания написаны на понятном мне языке, а не на старинных «кракозябрах» которые во всем мире Вальдиры никто уж и не

разберет. А тут все ясно и понятно.

Один из выживших после короткой, но ожесточенной схватки воинов дописал на пергамент свое личное послание погибшему собрату. Или брату в буквальном смысле этого слова, поклявшись нагнать и отомстить убийце.

Причем про убийцу он говорил в единственном роде и с приставкой «ее». То есть «она». То есть женщина…

Так, и что получается? Что несколько мужиков не смогли справиться с одной женщиной и один за другим отправились к праотцам… Это что же за женщина такая?

Короткий вопрошающий взгляд на своего единственного спутника и собеседника ничего не дал — слим деловито ползал среди бренных незнакомцев и в ус не дул.

Ладно…

Сначала действия, а все раздумья оставим на потом.

Вытащив из мешка изрядную порцию самой разнородной древесины, я едва ли не обливаясь слезами, сложил ее в аккуратную конструкцию и в быстром темпе водрузил сверху останки двух незнакомцев. Короткое прикосновение горящего факела в нескольких местах и погребальный костер весело затрещал, разбрасывая искры. С возмущенным ворчанием Ползун поспешно влез на мою ступню и пополз вверх, ничуть не смущаясь тем фактом, что лезет в вертикальном направлении.

Я же вновь поднес к глазам клочки пергамента и, чувствуя себя полным дураком, скорбно прочел, стараясь произносить фразы громко и четко:

— Доблестный воин Абу Лих Кваграс! Ты славно служил! Отправляйся в урочище Вечно Поющих Песков! Доблестный воин Муса Лих Кваграс! Ты славно служил! Отправляйся в урочище Вечно Поющих Песков!

Едва я произнес последние слова, как пламя бешено взвыло, взметнулось вверх, закрутившись горящим водоворотом.

Секунда и огонь угас, оставив после себя лишь едва заметно дымящееся темное пятно на каменном полу.

Обряд погребения благополучно свершился. И сейчас души павших воинов направляются прямиком в урочище Вечно Поющих Песков.

И только я как полный придурок…

— Млин! — не сдержался я и послал скорбный возглас к сырому потолку — Даже мертвецы отсюда сваливают в бодром темпе! И только я здесь застрял! Черт!

— Хр-р! — поддержал меня слим, дополз до плеча и благополучно угнездившийся там.

— Черт!

— Хыр!

Как не удивительно, но благодаря бессвязной поддержке слима, я несколько взбодрился.

Секунду подумал и молвил, обращаясь к питомцу:

— Сегодня пройти дальше не судьба, Ползун. Пора бы и поспать немного.

— Ур-ур…

— Ага, и поесть не помешает. В общем — разбиваем лагерь. Вон у той колонны, что самая симпатичная.

Приткнувшись у основания безликой каменной колонны, я прислонился к ней спиной, погладил на прощание слима и активировал пиктограмму выхода.

Нежно изумрудная вспышка, мягко сменила тональность на лазурную.

Краткое потемнение в глазах.

Выход.

Натруженные недавней тренировкой мышцы отозвались на движение привычной и практически уже незаметной болью. Сколько себя помню, всегда занимался спортом. Сначала для соревнований. Позже — только для себя. Чтобы поддерживать форму и не терять наработанную привычку.

Прислушавшись к общим ощущениям, пришел к выводу, что организм требует процедуры «ввода-вывода» и посему в быстром темпе посетил туалет, а потом прокрался на первый этаж и заглянул в кухню.

Соорудил гигантский многослойный бутерброд из свежих овощей, хлеба из отрубей и толстого ломтя копченой лосятины, прихватил бокал с клюквенным морсом и столь же бесшумно вернулся на второй этаж.

В коридоре немного задержался у комнаты сестры и слегка нажал на дверь, приоткрывая створку.

Бросил короткий взгляд на кровать и удивленно приподнял брови. Киры не было. Перевел взгляд на примостившийся у стены кокон и убедился, что крышка приподнята и эластичное ложе пустует.

Это еще что за новости?

Где сестра? Время пятый час утра.

Притворил дверь и, вернувшись в комнату, проверил планшет.

С пару десятков пропущенных звонков от друзей и столько же сообщений, но ничего от Киры.

Машинально откусив от бутерброда, задумчиво прожевал, после чего написал короткое сообщение «Ты где, мымра вредная?

Доложи начальнику» и отправил его.

На такое сообщение сестра ответит обязательно. Если не спит.

Обычно Кира всегда предупреждает о том, что задержится или переночует у подруги.

Если не меня лично, то уж маму Лену обязательно. Потому как если нашего домашнего цербера маму Лену не предупредить, то вскоре начнется тихая Вальпургиева ночь, с поднятым на уши домом, паникой, нервным заламыванием рук и лихорадочным обзвоном всех известных номеров. И так до тех пор, пока потеряшка благополучно не найдется.

Знаем, проходили на собственном печальном опыте. Ту спонтанную ночевку у одной из своих подруг, с необдуманным выключением сотового и без предупреждения родных, я еще долго не забуду. Когда в шесть утра в дверь заколотили словно тараном, а на площадке обнаружилась заплаканная мама Лена со свирепым выражением лица… и как гнала меня до ждущего у подъезда такси кухонным полотенцем, а подруга заливалась истеричным смехом, сидя на пороге распахнутой двери… колоритное было зрелище. Больше повторять не хочется.

Так что особо я не волновался и отправил сообщение просто на всякий случай. Если я не знаю где сестра находится в пять утра — мама Лена знает обязательно. Равно как и кратчайшие пути подъезда к тому месту.

Поэтому я со спокойной совестью сел за компьютер и запустил встроенный в игровой портал поисковик, одновременно старательно разжевывая бутерброд и запивая все натуральным клюквенным морсом.

В открывшееся окно поиска ввел «Клан Мертвых Песков», но увидеть результаты не успел — за спиной послышался скрип двери и тихий, но явно напряженный голос домоправительницы.

— Не спишь, Мишенька?

— Уже собираюсь — обернувшись, ответил я — Мама Лена, а вы чего не спите? Или встали уже?

— И не ложилась еще — нервно теребя фартук, ответила Лена и тут же добавила — Кира куда запропастилась?

Ур! То есть: «оппаньки»!..

— В смысле? — уклончиво ответил я, абсолютно не желая подставлять сестру и сообщать, что понятия не имею, где она находится — Она же…

Уловка сработала, и мама Лена возмущенно выпалила:

— Да написала сообщеньице, дуреха! У подруги мол сегодня заночую!

— Ну вот и хорошо — улыбнулся я, чувствуя как с души

сваливается тяжкий камень. И сестру не подставил и убедился что с Кирой все в норме.

— Чего хорошего? — уперла руки в бока домоправительница — Кто знает, какой человек это сообщение писал! Может и чужой вовсе! Телефон ведь тварь послушная, ему плевать, кто в кнопки тычет! Я сразу же перезвонила, но она не ответила! И на сообщения не отвечает!

— Мама Лена, она ведь взрослая уже…

— Взрослая она станет, когда я скажу! — отрубила Лена, вперив в меня гневный взгляд — Тоже мне взрослая! Написала две строчки и замолкла! А я места себе не нахожу! На сердце тяжело! Ровно чую, что случилось что-то плохое! И в сообщении том в каждом слове по ошибке! А Кира хоть и дуреха, но по литературе и языку у нее всегда пятерки были! Каждый дневник ее храню, хоть сейчас отметки показать могу!

— Не надо — поспешно ответил я, едва не подавившись последним куском бутерброда — Я знаю. Да не волнуйтесь вы, мама Лена, все нормально с ней. У подруги спит. Может вечером перепила немного и как к подруге зашла, сразу спать легла. Чего вы нервничаете? Не первый же раз она не дома ночует.

— Может не первый, но точно последний! — рыкнула Лена — Распустила я вас! Ишь выросли! Гуляете где хотите, спите где хотите! А я места себе не нахожу! Михаил! А ты чего не спишь?!

— Уже ложусь — заверил я разгневанную домоправительницу — Бутерброд доем и в кровать!

— Холодное на ночь! Может бульончику тебе разогреть?

— Не-не — замотал я головой — Этого хватит. Не волнуйтесь, мам Лен, нормально все с Кирой.

— Ох — вздохнула Лена, сонно потерев глаза — Надо, надо за вас браться. Совсем распоясались…

— Ну, мы же взрослые уже… — робко заметил я.

— А? — холодно переспросила домоправительница.

— Скоро будем — быстро добавил я — Наверное…

— Наверное… — проворчала Лена — Спать ложись, взрослый! Вот завтра Константину Алексеевичу пожалуюсь, будет вам веселье!

— Кхм…

— Если Кира позвонит или сообщение напишет — сразу мне скажи, Михаил!

— Так точно, мэм! — шутливо отдал я честь — Обязательно доложу!

Фыркнув, мама Лена вышла в коридор, откуда донесся ее удаляющийся голос:

— Выросли! Куда там! Что за подруга? Что за ночевка? И

дружки ее! Приехал один такой в прошлый раз… на морду чистый уголовник! Даже шрам есть! Здоровенный амбал! Машина черная! Куда спрашиваю, Киру зовешь? И сам кто будешь? А он мне — «Не волнуйтесь мамаш! Я Коготь! У нас малый сбор клана! Обсуждение общей политики развития!». Тьфу ты! Не иначе укуренный был, аль нанюхался чего!.. Ох…

Хмыкнув, я подтащил к себе планшет и отправил еще одно сообщение:

> «Мама Лена на взводе! Отпишись, иначе сама знаешь…».

Планшет бибикнул, сообщая что сообщение ушло по адресу, а я вновь взглянул на экран компьютера, где мерцали многочисленные строчки результатов поискового запроса.

Выбрав самую первую, относящуюся к официальной базе данных, я начал внимательно читать.

Да, имелся такой клан Мертвых Песков. Довольно большой и крайне агрессивный, абсолютно не переносящий чужаков. Были и другие кланы по соседству, но не столь многочисленные и сильные. Клан обитал в крайне жаркой пустыне, довольно недалеко от Альгоры. И находился с этой самой Альгорой в состоянии перманентной войны, по игровой легенде длившейся уже несколько столетий. Причем война была схожа с партизанской. В бесплодную пустыню никто соваться не хотел, а кланы не выводили своих воинов за пределы родных песков. Многочисленные мелкие стычки с переменным успехом.

Воины клана Мертвых Песков всегда сражались до последнего вздоха, никогда не покидая поля боя и не спасая жизнь бегством, даже если сражение было заведомо обречено на провал.

Пустынные кланы обладали особой магией и воинскими умениями. Идеальные диверсанты, практически непобедимые в родных песках. Неимоверно быстрые, ловкие, бесшумные, хитрые, коварные… в общем, когда я прочел несколько страниц мелкого текста, у меня сложилось отчетливое впечатление, что я читаю исторический манускрипт о пустынных ниндзя. Даже капюшоны, шарфы и скрывающие лицо маски имелись в наличии. И общий вид на одной из приведенных иллюстраций соответствовал — преимущественно тканевое просторное одеяние, с редкими вкраплениями кожи и металла. Массивных доспехов вообще не было. Только кольчуги и то не у всех.

Вот ведь…

Как всегда информации море, а полезного практически ничего.

Устало потерев глаза, я выключил компьютер и, забравшись в постель, обнял подушку.

Клан Мертвых Песков.

Перманентная война длящаяся уже много столетий.

Воины диверсанты. Ниндзя с убойной магией и великолепными воинскими навыками.

И что же эти самые пустынные ниндзя забыли в сырых подземельях враждебной им Альгоры? И как они туда попали?

Вопросов просто море, а ответом ноль…

Но в любом случае — в моих темных и сырых похождениях появилось хоть что-то достойное внимания. Помимо Ползуна, дождевых червей и наглых бурых няф. И это радует.

Ладно. Сейчас надо поспать хотя бы несколько часов, а потом продолжу свои приключения, изыскания и поиски выхода.

Спать…

Глава шестая
В доме сгущаются тучи. Смерть крысам! Ниндзя любят потолки. Обвал и странная троица. Ненавижу колонны!

Утро началось бодро.

С мамы Лены.

Родную маму я видел лишь мельком, когда заглянул в родительскую спальню, где она, сидя перед зеркалом, выбирала серьги, готовясь к очередному утреннему выходу в свет и на свое чадо (то есть меня) внимания обратила немного, мимоходом чмокнув меня в щеку. Тогда же мама нервно взглянула вниз и влево — где находилась наша громадная кухня — и шепотом поведала, что разбушевавшаяся Лена с утра обвинила их в попустительстве и разгильдяйстве в вопросах воспитания детей. Обвинила так горячо, что отец умчался на работу за пару часов до срока, пообещав надрать Кире зад как только она вернется. Поэтому я его и не застал. На вопрос матери знаю ли где сейчас Кира, я пожал плечами, горестно вздохнул и отправился завтракать.

Еще спускаясь по лестнице, услышал яростное бренчание посуды и невольно поежился. Нервная мама Лена зрелище не особо приятное. Особенно с утра пораньше и когда толком не выспался.

— Доброе утро! — с порога начал я, вдоль стены просачиваясь к холодильнику.

— Да где ж оно доброе?! — рыкнула домоправительница, вбивая кулак в комок лежащего на столе теста и яростно его проворачивая — Где доброе?! Так и не явилась! Видано ли?!

Кто подразумевался под «не явившейся» долго думать не требовалось. Я уже успел заглянуть в комнату сестры и убедиться, что там ничего не изменилось и на кровати не появилось сопящее в подушку чудо.

Уверен, что Лена заглядывала в комнату сестры уже раз двадцать, хотя просочиться в дом незамеченной у Киры ни за что не получилось бы. Наша домоправительница настолько бдительна, что даже тараканы стучатся перед тем как войти.

— Да придет она, мама Лена — в очередной раз заверил я домоправительницу — Куда денется?

— В рабство! Забрали!

— Куда-куда?!

— В рабство сексуальное! Опоили да и забрали, изверги!

— Ее не заберут — фыркнул я — А если заберут, то через день вернут обратно, да еще и с приплатой. Хе!

— Ты не хекай! Сестра родная пропала, а тебе Михаил хоть бы что!

— Да не пропала она! У подруги ночует. Или у друга.

— У кого у кого? У друга? То есть у мужика?! Кто такой? Где живет?!

— Да я для примера, мама Лена! Должна же быть у Киры личная жизнь!

— А я должна про эту самую личную жизнь все знать! В подробностях! Вот только пусть вернется! Я ей такое устрою! Про всех мужиков сразу позабудет! Садись завтракать!

— Я йогуртом обойдусь — поспешил разочаровать я нашего цербера — Полулитровым и фруктовым.

— Только встал и уже про «поллитра» думаешь!

— Так ведь не водка! Йогурт!

— Смотри у меня, Михаил! Ну, Кира! Ну бедовая!

— Ага — согласился я — Она такая. Ну, я пошел!

— Йогурт проглотишь и опять в свой ящик залезешь?

— Не ящик, а устройство созданное для поддержки полного погружения…

— Залезешь, значит?

— Ненадолго.

— Ладно уж — вздохнула мама Лена — Все равно пока заняться тебе нечем. Все лучше, чем по девкам блудным шататься.

— Почему блудным?! Нет у меня таких!

— А какие есть? — мгновенно прицепилась мама Лена.

— Э-э-э… Мама Лена! Там мама такой открытый наряд одела, что из одежды в нем серьги самые большие по размеру.

— Ах ты ж… Столько лет уже стукнуло, а все одно «мини» на уме!

— Сколько?! — обиженно донеслось от двери, и в кухню вплыла уже одетая мама — Мне всего тридцать пять!

— Да конечно! А то я не знаю, сколько годков тебе, милая! В прошлом году стукнуло ровно…

— Леночка!

— Чего?

— Ну не надо о грустном!

— У тебя дочь неизвестно где шляется, а ты все о веселье думаешь? Садись завтракать. А потом одеваться пойдешь. А то

юбку-то одеть ты и позабыла!

— Вот же юбка.

— Это не юбка, а сплошная экономия материала! Вот портные пошли! И деньгу зашибают и на ткань не тратятся! Сплошной прибыток у них! А это что такое? Чей-то ты мать черный кружевной лифчик напялила под прозрачную блузку? Грудь показать? Так было бы чего показывать!

— Лена!

— Булку бери. Горячая еще. Да джемом погуще мажь! Хоть один денек о диетах своих не думай! Кожа да кости, прости Господи! Мне так и говорят — чего мол у тебя хозяева такие худые как на подбор? Не кормишь что ли? А как вас откормить, ежели вы кроме шпината да брокколи ничего и не едите! Ровно коровы жвачные… только у тех вымя побольше…

— Лена!

В этот момент мне все-таки удалось смыться с кухни, и я стремглав взлетел по лестнице и впорхнул в комнату.

Мама Лена сегодня в ударе. Не щадит никого. Хотя маме от нее обычно достается реже всего. Любит она ее… как и всех нас в принципе. Помню, как мать тяжело простудилась — дошло до госпитализации — так мама Лена не отходила от ее больничной палаты и похудела да почернела так, что и не понять, кто из них болел.

Такая вот наша мама Лена. Как в ее любимом старинном фильме в песне про остров невезения. На характер страшная, но добрая внутри… или как там было, уж и не помню.

С хлюпаньем проглотив последнюю ложку йогурта, метнулся в ванну, тщательно прополоскал рот и, вернувшись в комнату, вновь засел за компьютер. Сегодня у меня напряженный график.

Клан Мертвых Песков не давал мне покоя.

После минутного кряхтения поисковик официального портала не выдал ничего вразумительного на запрос «Альгора, клан Мертвых Песков и канализация». Перефразированные и изменённые запросы так же ничего не дали.

Ни в летописях, ни в новостях, ни на форуме, ни даже в архивных залежах. И даже при запросах в обычном интернете и на фансайтах Вальдиры. Ничего.

Никто никогда не слышал, чтобы группа воинственных жителей жаркой пустыни спускалась в сырые катакомбы Альгоры. Даже в многочисленных сплетнях и слухах о легендах и квестах Вальдиры не было подобного дикого сочетания.

А на нет и суда нет.

Для очистки совести я еще раз прошелся по подборке основных гайдов, освежая информацию. Выживание, примитивное

ремесленничество не требующее специальных учебников и обучения мастером, подземные растения и питомцы. Сделано. Информация освежена и дополнена.

И напоследок короткая «пробежка» по последним новостям Вальдиры.

Дикая суматоха вокруг верфей и загадочного Навигатора.

Резко возросшая торговля строительными материалами бьет все прежние рекорды.

Резкое падение цен. Аукцион просто переполнен образчиками редкой экипировки, алхимии, книг и прочего, причем лоты продаются по смешной цене — по сравнению с прежним уровнем цен. Кланы распродают содержимое своих складов по минимальной стоимости, пытаясь избавиться от товара и набрать как можно больше полновесного золота, которое тут же пускают на покупку корабельного леса, прочих материалов и оплату работы мастеров на верфях.

Интересные новости. Вальдиру просто лихорадит. А у меня, там внизу, все тихо и спокойно…

С чувством выполненного долга развернулся на вращающемся кресле и твердой поступью шагнул к приветливо подмигивающему игровому кокону. Пора трогаться в путь.

Вспышка.

Здравствуй, ленивый лазурный водоворот.

Вход.

— Ур!

— И тебе доброго утра — согласился я, поглаживая растекшегося по моему плечу слима — Как спалось?

— Хр-р-р…

— Голодно и холодно?

— Ур-ур!

— Ну, вот тебе грибочки. Кушай, родной — со вздохом я пошурудил в мешке и, выудив пригоршню побуревших грибов «лечилок» высыпал их на поверхность желеобразного питомца. Грибы немедленно влипли и медленно начали погружаться. Ползун с радостным урчанием приступил к завтраку. Проглот!

А мои запасы медикаментов иссякали. Возвращаться в стартовую точку я не собирался. Хватит уже на месте топтаться.

Но когда кончится этот проклятый широченный коридор с безликими каменными колоннами?

Словно в кошмарном сне блин.

Запалив недогоревший вчера факел, я вытащил из мешка «запчасти» и уже довольно таки привычными, скупыми движениями, принялся сооружать источники освещения.

Кусок тряпки минимального размера тщательно обернуть

вокруг деревяшки. Получить сигнал системы и ответить утвердительно. Повторить процесс с самого начала. И так до тех пор, пока у меня не кончатся материалы.

Что и случилось через пятнадцать минут, когда у меня закончилась ткань. Разнокалиберные деревяшки еще имелись в наличии, а вот с тканью полных швах. Правда оставалась крестьянская безрукавка, но пускать ее на лоскуты я пока не собирался. И так гол как сокол.

При последних скудных искрах догорающего факела тщательно осмотрел копье. Подправил обмотку. Почистил ладонью острие, соскреб с него пятнышко появившейся ржавчины, обтер древко от грязи. За оружием надо следить. И регулярно проверять. Прочность у моего копья не вечная. А из-за сырости и вечной грязи эта самая прочность уменьшается сама собой, даже без использования копья в бою.

Поджег новый, только что сделанный факел и мягко поднялся на ноги. Пора в путь.

И на этот раз я буду не идти, а бежать. Рискну. Наплюю на относительно безопасное медленное продвижение и просто побегу. Надо увеличить скорость путешествия, иначе я так и останусь в этом колоннадном коридоре навечно. Как местная пыльная достопримечательность.

Ну, погнали…

Шкала усталости зашкаливала и яростно мигала красным, всеми силами оповещая меня о том, что я окончательно выдохся.

Не обращая внимания, я наклонился чуть вперед и продолжил бег, чувствуя, как с каждой секундой ноги замедляются. Еще минута и мои колени подломились. Я тяжело упал на четвереньки, успев подставить под себя руки. Руки тут же безвольно согнулись в локтях, и я плюхнулся ничком в подсохшую грязь на краю каменного сточного желоба. Плюхнулся и замер неподвижно. Тело не слушалось. Не мог пошевелить даже пальцем. Из сама собой разжавшейся ладони выпал горящий факел.

Вот это я пробежался. Фиговый из меня спортсмен — здесь, в Вальдире. А теперь вот лежу, уткнувшись носом в сырой пол, пялясь на грязь и мерцающее перед глазами радостное сообщение:

Ваша выносливость повышается на 1 ед.

Ну надо же…

Марафон на истощение принес свои скромные плоды. Продвинул меня вперед по бесконечному коридору и повысил

выносливость на одну единицу. Жалко только что достижение «Бегун» не дали. Или его не существует? Или бегать надо гораздо дольше?

И что у нас теперь?

Текущий уровень персонажа: 4.
Базовые характеристики персонажа:
Сила — 6
Интеллект — 1
Ловкость — 7
Выносливость — 9
Мудрость — 2
Доступных для распределения баллов: 0

Что ж, неплохо. Этот пункт даст мне лишние минуты бега, не говоря уж о повысившемся уровне жизни.

Шкала усталости сменила цвет на желтый. Ко мне немедленно вернулся контроль над телом.

Первым делом подобрав факел, я медленно выпрямился, проверил сидящего на плече слима и неспешно зашагал дальше, пристально наблюдая за постепенно уменьшающимся уровнем усталости.

Едва лишь шкала уменьшилась на две трети, я вновь перешел на бег.

Раз-два, раз-два, раз-два….

С губ срываются едва слышные слова:

— Лихо мчимся мы по кругу, нагибаем всю округу, забираем много булок. Лихо мчимся мы по кругу, нагибаем всю округу…

Сто шагов быстрого бега. Еще сто шагов. Еще сто шагов. Шкала вновь начинает мигать красным. Вперед! Еще сто шагов! И без того красная шкала наливается зловещим темно-багровым оттенком. Еще сто… здравствуй пол! Шлеп!

— Фырх — едва-едва выговорил я непослушными губами. Причем выговорил какую-то бессвязную чушь.

— Ур?

— Грх..

— Ур-ур?

— Гх-х-х… гх-х-х… гх-хнорма… О! Раз-раз! Раз-раз! Речь вернулась. Все в норме, Ползун. Это я развлекаюсь так — прохрипел я — Ты главное на плече держись и не падай.

— Ур!

— И-и-и-и, рывок!

Шкала еще не сменила цвет на желтый, но кое-как выпрямившись на дрожащих ногах, я наклонил корпус и быстро засеменил вперед.

Система такого своевольства не простила и через двадцать шагов ноги подогнулись и я снова грохнулся на пол.

— Фх-хх…

— Ур?

Кажется, Ползун начал волноваться за мой рассудок. Еще бы. Хозяин то бежит, то падает. И речь теряет время от времени.

Но еще не все. Багровый цвет медленно переходит в тревожный красный. Мне возвращают контроль над телом.

Немедленно встаю и сразу же рву вперед с яростью обреченного. Будто от погони убегаю.

Десять шагов и я рушусь как подрубленное дерево. Причем контроль над телом забрали сразу и я даже руки под себя подставить не успел. Так и упал — с размаху мордой о камень. Сняло с десяток хитов жизни. Вылетевший из руки факел со стуком запрыгал по камням и врезался в колонну, исторгнув из себя фонтан искр. Черт… факел жалко…

— Ур!

— Фрфрфрфрфр! — издал я довольно радостное фырканье.

Система оценила мои попытки.

Ваша выносливость повышается на 1 ед.

— Все как на тренировке в реальном мире — простонал я, едва ко мне вернулся дар речи.

— Ур-ур-ур!

— Ты мне еще мораль почитай, ага! — буркнул я, лежа пластом — Тоже мне умник нашелся.

— У-у-ур! — прокряхтел Ползун и, выпустив из себя ложноножки, принялся с интересом ощупывать мою безрукавку.

— Так! А вот этого не надо! Сейчас дам тебе пожевать! Нельзя, Ползун.

— Х-р-р… — обиженно прокряхтел питомец, неохотно втягивая свои отростки обратно в тело.

— Я не жадный! Но безрукавку жевать не дам. Вот…

Пользуясь тем, что ко мне вернулся контроль над телом, я поднялся и протянул слиму несколько грибов. Еще два гриба съел сам, восполняя потерянные при падении пункты жизни.

— Ур-р-р… — замурлыкал Ползун, втягивая в себя грибы.

А я ничего не ответил. Потому как удивленно замер, рассматривая свое правое плечо — то самое, где угнездился мой красный слим. А вернее сказать — растекся как густое тесто по всей поверхности плеча. Этакая плоская мутно-красная нашлепка, покрывшая мое плечо со всех сторон. Раньше Ползун никогда не растекался в настолько плоский блин и никогда так плотно не прилегал к моему плечу. Что изменилось?

Искоса взглянув на уменьшающийся уровень усталости, я в быстром темпе подобрал факел и заковылял дальше, одновременно выводя на экран один из экранов характеристик персонажа. А конкретно говоря — тот, где детально показывалось сопротивление моего персонажа различному урону, то бишь защиту. Всмотрелся и удивленно присвистнул — всюду была голая база практически равная нулю, а вот защита правого плеча была повышена. На две единицы повышена защита от физического урона и на одну от обычного магического.

Секунду подумав, подцепил и снял слима с плеча, зажав его в руках. Защита правого плеча упала и вернулась к показателям голой базы. Зато показатели ладоней и запястий выросли на две и одну единицу соответственно. Будто бы я одел перчатки с небольшим уровнем защиты.

Вернул Ползуна обратно на плечо и примерно через минуту, когда слим вновь растекся и замер, защита правого плеча снова возросла.

Что ж, теория доказана на практике.

Мой слим незначительно повышает защиту той части тела, где он находится в данный момент. На данный момент — на две единицы физической защиты и на одну единицу магической.

А что будет, когда слим вырастет в уровнях?

А что будет, когда слим увеличится в размере?

Ведь если взглянуть на того же знаменитого свалочного Гигушу, размеры слимов неограничены практически ничем. Пусть не до размеров пятиэтажного дома, но уж до размеров моего скромного тела Ползун вырастет обязательно. Если его хорошо кормить.

— Ползун…

— Ур?

— Знаешь, а ты очень интересный питомец — задумчиво произнес я — Прямо таки загадочный.

— Гур!

— Ну-ну, не надо лишней похвальбы. Но,… но… хм… где бы найти еще червей, Ползун? Не знаешь?

— Хр-р-р…

— Ладно, сам найду. Обязательно найду — пообещал я и вновь перешел на бег, благо уровень усталости вернулся к нулю — И-и-и-и… лихо мчимся мы по кругу, нагибаем всю округу, забираем много булок…

Затормозил я через час бесконечного бега, череды бесконечных падений и двух прогоревших факелов.

Окончательно истощил запас грибов «лечилок» — большей

частью все слопал Ползун. Он же выдул половину воды из банки. Мне пришлось допивать.

Это все отрицательное. А из положительного: две единицы выносливости, полученные в награду за неимоверные усилия. Поистине неимоверные — даже вспомнить не могу, сколько раз я добивал шкалу усталости до предела и ничком падал в грязь. Падал только для того чтобы подняться, подобрать с пола факел и опять тащиться вперед.

Но как результат мои характеристики выглядели куда более привлекательно, чем пару часов назад:

Базовые характеристики персонажа:
Сила — 6
Интеллект — 1
Ловкость — 7
Выносливость — 12
Мудрость — 2
Доступных для распределения баллов: 0

Итого, при помощи изнурительного бега на истощение, я получил четыре драгоценных пункта выносливости.

Повысил свою живучесть и лимит усталости. И тем самым высвободил несколько баллов характеристик — при следующем повышении уровня я смогу потратить эти баллы не на выносливость, а на силу и ловкость.

Желание создать из своего персонажа быстрого и сильного вора никуда не пропало и по-прежнему являлось моей главной целью.

Но это в будущем.

А сейчас я сидел у основания одной из колонн, полностью схоронившись за ней и внимательно вслушивался в непонятное шуршание и попискивание, доносившиеся из темноты прямо по курсу.

Факел выдавал меня с головой, но тушить его я не собирался — начнись внезапно бой, в кромешной тьме много не навоюешь.

Доносящийся до меня шум явно был «живого» происхождения. Это точно не звуки льющейся или журчащей воды. Там, шагах в двадцати от меня, что-то нетерпеливо и тонко попискивало, отчетливо доносился топоток мелких лапок.

И что интересно — звуки не приближались и не отдалялись. То есть вообще. Словно неизвестные мне существа топтались на месте.

Просидев минут пять и поняв, что ничего не высижу, я осторожно выглянул, подсвечивая себе факелом. Шкала усталости была в норме и нарвись я на крупные неприятности, мигом рвану

прочь во все лопатки. Благо бегать я уже наловчился будь здоров.

Толком ничего не увидев, я рискнул перебежать до следующей колонны и вновь повторил трюк с медленным выглядыванием. Уверен, что со стороны смотрелось это просто дико — высовывается сначала рука с ярко пылающим факелом, затем голова взъерошенного парня с нервно выпученными глазами и при этом, подсвечивающий себе в темноте факелом парень делает вид, что его никто не замечает. Ага. Держа в темной комнате пылающий факел, пытаюсь строить из себя невидимку, плюя на все законы логики и здравого смысла.

Но как ни странно, моя попытка прикинуться валенком удалась вполне успешно.

Никто на меня не обратил ни малейшего внимания, зато я смог рассмотреть все в подробностях и оценить ситуацию.

Передо мной была проблема. Большая проблема.

Крысы.

В широком коридоре, в центре, на пятачке между четырьмя колоннами, над руслом сточного желоба, суетились крысы.

Семь штук.

Здоровенные и страшные настолько, что я вновь вспомнил городские легенды о безвести пропавших диггерах. Если на такую вот крысу наткнешься в «реальном» мире, то точно пропадешь с концами.

Высотой в холке по колено взрослому человеку. Жутко худые, с впалыми до позвоночника животами, покрытые серой свалявшейся шерстью с многочисленными проплешинами обнажающими серовато-розовую кожу. Узкие морды с нервно поблескивающими глазками, и длиннющие бесшёрстные хвосты волочащиеся по полу. Какие мерзкие создания… О, у них еще и уши рваные.

Над каждой крысой витает надпись: «Катакомбная Крыса». Уровни разнятся. Если четыре крысы могут похвастаться только пятым уровнем, большой облезлостью и крайней степенью дистрофии, то остальные три покруче будут — шестой уровень.

Я не сразу сумел разобраться, кто, где, и что из себя представляет — крысы не стояли на месте. Нервно метались из стороны в сторону, крутились на месте, налетали на своих сородичей, ненадолго вставали на задние лапы и тянулись вверх. И все как одна смотрели туда же — строго наверх, до предела задрав морды и не обращая на окружающую обстановку ни малейшего внимания.

А сверху, с потолка, свисало нечто вроде плотного и очень большого свертка, болтающегося на едва заметно покачивающейся куцей веревке. Судя по первому впечатлению —

сверток из плотной темной ткани, покрывшейся слоем сероватой плесени. Вся эта конструкция висела довольно высоко и крысы при всем своем желании не могли до нее достать. Со свертка изредка что-то капало и стоило капле упасть на пол, как одна из крыс с жадностью слизывала ее, отпихивая своих товарок. Раз слизывала — значит в свертке что-то съестное.

Так…

И что мы имеем?

Семь голодных катакомбных крыс, непонятный сверток под потолком и одного вкусного придурка прячущегося за колонной — это я про себя. Питомца в расчет я брать не стал. Хотя и он сойдет — в качестве фруктового желе на десерт. А я пойду основным блюдом — визжащим от ужаса бифштексом. Поданным под романтически тусклым светом факела.

Оценив диспозицию, я вновь спрятался за колонну и задался главным вопросом человечества — что делать?

Я встрял. Встрял конкретно.

Одолеть семь крыс столь большого уровня нереально. Не на моем текущем уровне персонажа. Вмиг пойду на крысиный корм. Так и представил в качестве чего меня увидят крысы, стоит показаться им на глаза: «Шмыг. Крысиный корм в брикетах. Низкокалорийный. Сбалансированный». Ага…

В случае прямой атаки не спасут и завоеванные тяжким трудом пункты выносливости.

Потушив факел, я положил его рядом, после чего запустил руки в мешок и, методично перебирая его содержимое, принялся думать. Времени на раздумья ушло недолго. На просмотр предметов в мешке еще меньше.

И вскоре я встал и неслышно ступая, направился назад по коридору, удаляясь от кружащей крысиной стаи.

Осознание своей беспомощности и как следствие этого поспешное отступление? Нет.

Занятие боевой позиции и подготовка тактического приема.

Назад мне пути нет. Поэтому придется повысить ставки и рискнуть, уповая, что управляющий крысами интеллект не настолько продвинут, чтобы сообразить, что именно происходит.

Сама подготовка заняла всего несколько минут — особо и готовить то было нечего.

Копье в качестве основного средства забоя живности.

Имеющиеся у меня камни — на всякий случай. В качестве дополнительного метательного оружия.

Три оставшихся гриба «лечилки». Не для лечения. Гриба было четыре, но сидящий на плече Ползун так жалобно ныл, что пришлось одним грибом пожертвовать на его нужды.

Длинная прочная леска с крючком.

Вся имеющаяся у меня веревка связанная воедино.

Острая слегка обструганная мною деревяшка напоминающая неказистый и короткий колышек.

Закрепленный на колонне новый факел, вырывающий из темноты небольшой пятачок света. Тем самым я высвободил руки. Можно конечно и факелом врезать по крысиной морде, но лучше копьем. Если при ударе факел разлетится на угли и искры, я останусь в темноте, и мне придет полный конец.

Вот в принципе и все необходимое для моего плана оборудование.

Аккуратно привязав кусок веревки к леске, я получил снасть длинной около шестнадцати метров.

На можжевеловый крючок насадил потемневший гриб «лечилку», с трудом удержавшись, чтобы по рыбацкому обычаю не поплевать на наживку. Свободный конец снасти привязал к своему поясу, сделав из себя подобие якоря.

Готово.

Копье заняло место за плечом. За пазухой лежат камни. В правой руке зажат конец лески с болтающимся на крючке грибом.

— Ну! — прошептал я, раскручивая над головой снасть — Ловись рыбка большая и малая! Алле-хоп!

Коротко свистнуло и конец лески канул в темноту, умчавшись по направлению к беснующимся вдали крысам. Шлепка грибка о каменный пол я не услышал, но было бы глупо предполагать, что он завис в воздухе.

Долго ждать не пришлось — не прошло и двух секунд, как леска дернулась и, резко натянувшись, неистово задрожала, меня с силой мотнуло вперед.

Есть! Заглотнула наживку!

— Клюет! — радостно просипел я, круто разворачиваясь и бросившись бежать в противоположную от «поклева» сторону.

Леска крайне неохотно, рывками, с огромным сопротивлением, потянулась за мной. Уподобившись бурлаку и яростно сцепив зубы, я продолжил бежать вперед, с тревогой косясь на шкалу усталости, что неуклонно поднималась к красному лимиту.

Протащив сопротивляющуюся «рыбу» с десяток метров, я вновь развернулся и, выхватив из-за пазухи камни, прыжками помчался прямо к цели, как раз попавшей в круг освещения от закрепленного на колонне факела.

И я смог разглядеть свой «улов». Да, крыса. Пятый уровень. Стоит на напружиненных лапах и смотрит прямо на меня, даже не думая спасаться бегством. Ну, да, чего бежать? Добыча сама в

пасть лезет. Кстати о пасти — я еще успел заметить тянущуюся изо рта крысы тонкую леску. Не перекусила. А дальше уже стало не до разглядываний.

Метательные снаряды с шелестом унеслись к крысе. Один пролетел мимо и канул в темноту. Два других с мягкими шлепками врезались в облезлый бок катакомбной крысы, вырвав у нее яростный визг.

До предела сократив расстояние и выхватив из-за плеча копье, я прыгнул на крысу, с яростью вонзая в нее острие копья. Другая рука вытащила из-за пояса острую деревяшку и, перехватив ее будто кинжал, так же нанесла удар. Все движения заранее продуманы, вся тактика в голове. Ничего лишнего. Руки двигаются с максимальной для меня быстротой, нанося по яростно дергающей крысе удар за ударом. Ноги стоят на леске, по-прежнему удерживая тварь на коротком поводке и не давая ей отпрыгнуть в сторону.

Ошеломленная столь стремительной атакой крыса получала удар за ударом, не в силах приблизиться ко мне и вонзить в обидчика клыки. А тем временем ее уровень жизни быстро убывал. Поняв это, мерзкое создание встало на задние лапы и задрав морду вверх, широко разинула пасть, чем-то став похожей на готовящегося призывно завыть волка.

А вот этого не надо! Мне только ее сородичей не хватало!

— Заткнись! — прошипел я, вбивая копье крысе прямо в разинутую пасть.

Крит!

Крыса взвизгнула и безжизненно обмякнув, шлепнулась на землю, еще в падении теряя свои очертания и превращаясь в несколько предметов.

Я поспешно лег рядом с «трупом», прильнув к сырому камню. Нет, я не спятил. Просто так шкала усталости быстрее «разряжается» до приятно зеленого цвета. Если сейчас за пойманной и убиенной мною крысой явятся сородичи, я даже убежать не могу.

Черт. Убийство крысы «съело» совсем немного сил, а вот волочение всеми силами упирающейся твари потребовало очень много ресурсов. Хоть я и вор, но про выносливость забывать нельзя.

А вот ловкость работала уже сейчас — я легко смог увернуться от нескольких выпадов крысиной пасти, да и удары наносил быстрее и точнее нее. В общем, правильное развитие персонажа приносить свои плоды.

Поднявшись, я сгреб в ладони трофеи. Облезлая и рваная крысиная шкура. Два крысиных клыка — темно-желтых и

сточенных. Небольшой кусок крысиного мяса — темного и неприятного на вид. И крысиный хвост с пометкой «квестовый». Похоже, кто-то там наверху, дает регулярное задание на уничтожение катакомбных крыс.

Все трофеи — кроме мяса — отправились в мешок.

Последний гриб переместился за пазуху, из наживки вновь превратившись в медикаменты. Последний гриб. Предпоследний вновь ушел жалобно урчащему Ползуну на прокорм. Этот комок слизи обладает завидным аппетитом. Не зря его используют как уничтожителя пищевых отходов.

Кусок крысиного мяса я разделил на три порции, одну из которых насадил на можжевеловый крючок.

Прошелся и подобрал камни, которых неожиданно для себя нашел не три, а целых четыре штуки. Один новенький — обкатанный течением голыш валялся в сточном желобе. Неплохо. Метательное оружие увеличивается в количестве.

Вновь запела раскручиваемая леска. Коротко свистнув снасть улетела в темноту и я вновь напряженно замер в ожидании «поклева».

Рывок!

— Каннибалы! — уважительно прошипел я, бросаясь бежать и таща за собой упирающуюся крысу.

Пошло дело, пошло! По накатанной!

Спустя час, я сидел у колонны и, скармливая Ползуну ломтики сырого крысиного мяса, устало отдувался.

Шесть крыс. Я прибил шесть катакомбных крыс. Истратив на это довольно мало времени, совсем немного ресурсов и целую уйму нервов. А нервные клетки не восстанавливаются…

Зато сейчас можно было немного отдохнуть перед последним рывком и полюбоваться на свои достижения — довольно немалые! — для моего-то уровня.

> Обращение с древковым оружием 1
>
> Износ применяемого в бою или работе древкового оружия снижен на 1 %.
>
> Урон при использовании древкового оружия повышен на 1 %.
>
> При ремонте древкового оружия шанс на успех повышен на 0.5%

И…

> Обращение с метательным оружием 1
>
> Износ применяемого в бою или работе метательного

оружия снижен на 1 %.

Урон при использовании метательного оружия повышен на 1 %.

При ремонте метательного оружия шанс на успех повышен на 0.5%

Хм… ремонт метательного оружия? Это камня что ли? Заклеить булыжник если он растрескается?

Хотя, метательное оружие разным бывает. От камней и до гранат.

Так что пригодится. И полностью вписывается в канву развития моего персонажа-вора. Будущий бесшумный убийца должен уметь пользоваться метательным оружием просто виртуозно. Чтобы с расстояния в километр мухе в глаз попадать… ну, это я загнул, конечно же….

К тому же, я поднял еще одну единицу выносливости и одну единицу силы — после всех боев с крысами. Большей частью не за сами бои, а за «бурлачество» до изнеможения.

Да еще и уровень дали, после убийства шестой крысы. Я достиг пятого уровня.

Сейчас таблица характеристик моего персонажа выглядела следующим образом:

Текущий уровень персонажа: 5
Базовые характеристики персонажа:
Сила — 7
Интеллект — 1
Ловкость — 7
Выносливость — 13
Мудрость — 2
Доступных для распределения баллов: 5

Интеллект, мудрость и ловкость не повысились.

Если по поводу первых двух пунктов все было ясно — я тут все таки не чтением занимаюсь — то вот последний… я столько раз уворачивался от укусов, отпрыгивал назад и в стороны, только что сальто не делал — и все равно не поднял ни одного пункта ловкости. Да и чтобы камни метать, не только сила нужна, но и ловкость — чтобы направить метательный снаряд точно в цель… и ведь попадал же…

Черт… ловкость словно заговорена от повышения без поднятия уровня.

Хоть тут я загнул — способы есть, и я о них уже успел прочитать немало гайдов. Игроки народ въедливый. До всего докопаются. А некоторые еще и добрые — не забудут поделиться

знаниями с другими.

Будь моя воля — я бы вообще старался не поднимать характеристики путем вкладывания в них драгоценнейших пунктов. Но выбора не было — здесь, в темных катакомбах Альгоры, я не знал где и какая опасность меня поджидает. Поэтому каждый свободный пункт приходилось вкладывать в характеристики немедленно.

Но на этот раз никаких повышений выносливости! Она мне очень даже не помешает, но в первую очередь мне нужна ловкость.

И посему, быстро вспомнив свои расчеты, я вложил два пункта в силу и три в ловкость.

И как итог получил следующий результат:

Сила — 9
Интеллект — 1
Ловкость — 10
Выносливость — 13
Мудрость — 2
Доступных для распределения баллов: 0

Наконец-то моя главная «воровская» характеристика достигла двухзначного параметра!

И учитывая совсем недавний опыт в боях с грызунами, я могу быть абсолютно уверен, что встреться мне сейчас сразу две крысы пятого уровня, я с легкостью выйду победителем из этой схватки.

Две не две, но, по крайней мере, с одним грызуном я встречусь прямо сейчас.

Аккуратно смотав леску и убрав ее в мешок, я скормил Ползуну последний гриб, отхлебнул немного воды из стеклянной банки, снял с колонны факел и твердым шагом отправился к месту будущего боя.

Как и ожидалась, последняя крыса никуда не делась. Это логично.

А что нелогично — крыс не прибавилось в количестве.

Когда я затеял всю эту систему «удочка-крыса-копье», то рассчитывал на самое худшее — что наткнулся на крысиное гнездо, где эти твари «респаунятся» и, следовательно, вновь и вновь пополняют свое количество.

Но нет — крыса по-прежнему оставалась одна-одинешенька. Все так же бегала под таинственным свертком и жалобно попискивая, пускала слюни от вожделения.

— Эй! Крысятина! — бесстрашно рыкнул я, бросая в крысу камень — Смерть твоя пришла!

Как и ожидалось, крыса мгновенно метнулась ко мне и со

всего маху напоролась на острие копья.

Истошный визг. Катакомбная крыса подается назад, пытаясь вырвать из груди копье, но я налегаю на копье всем телом, тесня крысу к ближайшей стене. При этом облегченно выдыхая — с трудом удержал левую руку, собирающуюся долбануть крысу по голове зажатым в ней факелом. Нет уж.

Крысе таки удалось освободиться, и она резко метнулась в сторону, намереваясь атаковать сбоку. Но я так же легко утек на шаг назад, вновь подставляя копье. И сразу ощутил свое преимущество — добавленные три единицы ловкости хоть немного, но сказывались. Двигался чуть быстрее, легче сохранял равновесие.

В общем, бой с крысой превратился в скоротечную забаву, крайне быстро закончившейся моей безоговорочной победой.

Подобрав с пола скудные трофеи и убрав их в мешок, я внимательно осмотрелся по сторонам.

Ни одной крысы. Но откуда тогда здесь появилась эта бравая семерка?

Принесло потоком дождевой воды откуда-то с верхних уровней? Вполне возможно. Меня же принесло — причем с самого верху.

В любом случае, ничего похожего на крысиное гнездо я поблизости не заметил. Равно как и крысиных нор в стене или полу. В потолке дренажные сливы имелись, но такие узкие, что в них только кулак пролезет. Крысы не пролезут однозначно. В общем, загадка. Может, пройдя дальше по коридору пойму как именно здесь оказались катакомбные крысы. И сам воспользуюсь этой лазейкой — если она ведет вверх.

Но сейчас мои мысли занимало другое — сверток. Болтающийся над моей головой как связка спелых бананов. А я в качестве подопытного шимпанзе. Предыдущие испытуемые — товарищи крысы — не справились с задачей. Попытаюсь их превзойти.

В первый раз я смог разглядеть сверток вблизи, можно сказать в упор, и заметил, что на одной из его сторон проглядывается наспех намалеванный рисунок — нечто вроде расколотого от макушки до нижней челюсти черепа и тремя параллельно идущими волнистыми линиями под ним. Фига себе знак…

Что ж, будем снимать…

Все оказалось банально просто. Аж до безобразия просто.

Я поднял копье и в несколько движений перепилил удерживающую сверток веревку. Затрещавшая веревка порвалась и с глухим шлепком сверток шлепнулся на пол. Прогнившая

верхняя оболочка мгновенно лопнула, вывалив все содержимое на камень, а я принялся злобно ругаться в голос, испытывая жуткое разочарование.

Труха и трупы — именно это выпало из разошедшейся мешковины.

Чего я ожидал?

Ну… по крайней мере пусть если даже не полезное что-нить, то хотя бы не труху и трупы! Они уже успели приесться, знаете ли! Окажись в свертке банальный песок, я бы и то не был столь разочарован!

А тут все как всегда!

— Не везет нам с тобой, Ползун — грустно поведал я питомцу, блаженно растекшемуся по моему плечу — Вот вообще!

— Ур-хр-р-р!

— Тоже верно — вздохнул я, опускаясь на корточки — Сначала посмотреть надо что нам фортуна послала… и куда именно она нас послала.

Сверток исчез. Осталась лишь неопрятная груда мусора, в чьем содержимом я был крайне заинтересован — а вдруг среди бесполезных костей окажется что-нибудь полезное, или хотя бы интересное.

Но будем последовательны…

Сначала я отделил самый ценный на данный момент предмет — полусгнившую и насквозь сырую мешковину. Если ее аккуратно просушить, то она еще послужит. Кстати… а это вовсе и не мешковина — ткань оказалась на удивление плотной и все еще крепкой, тогда как все содержимое свертка превратилось в мусор.

Гнилую и бесполезную труху я сразу выбросил в желоб. Даже на растопку не пойдет.

На каменном полу осталось лежать три скелета. Как минимум. Ибо среди мешанины костей я насчитал три оскаленных черепа. С обреченным вздохом я заглянул в рот одному черепу и совсем не удивился, найдя внутри желтый кусок пергамента. Опять пустынные ниндзя, чтоб им!

Да какого лешего вы тут мрете как мухи?! И почему трупы к потолку подвешиваете? Тогда как прежние найденные мною останки так и валялись неприбранными и в экзотических позах.

Вот уж и правда пророческое название клана — Мертвые Пески. Живым тут уж точно не пахнет.

Не став медлить, я достал из мешка последние остатки древесины и, сложив из них погребальный помост, поместил поверх него бренные останки пустынных воинов. Поднес факел и поочередно прочел последнее напутствие, не забыв упомянуть

имена покойников. Взметнувшееся пламя, чадный дым, фонтан искр и костер затухает не оставив после себя ничего кроме черного пятна — в общем, все как обычно.

А я торопливо подношу поближе к пламени один из «похоронных» пергаментов, на котором обнаружил нечто странное.

Еще одна приписка?

И верно — на обратной стороне пергамента была начертано довольно много слов, и опять таки, на понятном мне языке.

> Остановитесь, верные воины песчаных равнин! Остановитесь здесь и сейчас! И тем самым вы сохраните свои жизни! Я уже убила семерых из вас! Убью и оставшихся из вас, если продолжите следовать за мной! Не заставляйте меня обагрять руки в вашей крови! На вас нет вины. Это мой выбор и это мой путь. Прошу! Отступитесь! Вернитесь в родные пески и обо всем поведайте Великой Дюжине! Отнесите оставленное мною послание Великой Дюжине. Пусть прочтут! Повторю еще раз: я, Алишидара Лих Дуорос отныне и впредь иду своим путем! Я вышла из тени клана! Такова моя воля! Таков мой путь! Прощайте!

Да-а-а…

И правда женщина… уделавшая семерых мужиков. И судя по ровности почерка, даже не запыхавшаяся при этом.

Да кто она такая? Терминатор? В этот раз она прикончила троих воинов, да еще и подвесила под потолком, не забыв намалевать странный знак на свертке.

И где логика? Сверток не тронут, значит, никто из преследующих неизвестную женщину воинов не прочел грозного послания. И все эти убийства и подвешивание трупов ничего не дали. Опять же неизвестно, сколько всего воинов ее преследовало. К тому же, могло произойти что-то еще, сломавшее планы запугивания неизвестной беглянки «выбравшей свой путь».

И странный символ на свертке — расколотый череп с тремя волнистыми линиями снизу. Что-то вроде нашего черепа с перекрещенными костями?

Бережно спрятав все клочки пергамента, я задумчиво почесал щеку, потом почесал обиженно заурчавшего Ползуна, недовольного тем фактом, что его исключили из процесса почесывания. А потом пожал плечами и вновь принялся рыться в остатках мусора.

И не нашел абсолютно ничего. Кроме хлопьев ржавчины, свидетельствующей, что некогда здесь было что-то

металлическое.

Обиженно ворча на судьбу злодейку, я уселся по-турецки и из недавно найденной материи принялся мастерить очередной факел. Из дерева у меня осталось последние три довольно короткие палки и через пятнадцать минут, я стал обладателем трех неказистых факелов и получил достижение:

> Достижение!
>
> Вы получили достижение «Ремесленник!» второго ранга!
>
> Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.
>
> Ваша награда за достижение: +1 % к успешному созданию\преобразованию предметов обычного типа.
>
> Текущий уровень бонуса: + 1.5%

Что ж, мало, но бесплатно. А на халяву и один добавочный процент сойдет.

И кто я теперь? Канализационный вор-ремесленник… с золотыми руками и грязными ногами… ага…

Подпалив новый факел, я двинулся дальше, попутно ломая голову над тем, как использовать оказавшиеся в моем распоряжении семь крысиных шкурок различной степени облезлости. Обувь? Шапка? Для этого нужны швейные принадлежности… Хотя бы игла. И шило бы не помешало. Не говоря уже о дратве…

Еще можно скормить шкуры Ползуну. Но экипировки у меня от этого не прибавится. Так что не будем совершать столь опрометчивого шага.

Так и не придя ни к какому решению относительно крысиных шкур, я резко ускорился, перейдя на быстрый бег.

По бокам одна за другой замелькали колонны, уносясь назад словно телеграфные столбы при взгляде на них из вагонного окна. Губы шепчут привычную мантру, глаза умудряются смотреть вперед и по сторонам одновременно.

И только благодаря своей «глазастости», мне удалось вовремя затормозить и не влететь во внезапно возникшую на моем пути преграду.

Тупик!

Длиннющий колонный коридор, по которому я шел уже целые сутки оказался наглухо перегорожен огромной кучей мокрых камней, громоздящихся до самого потрескавшегося потолка!

Обвал!

— Господи — вырвалось у меня, и я обессиленно плюхнулся

на мелкое крошево камней, оторопело глядя на непреодолимую преграду.

Тупик…

Громадные камни, обломки плит и прочий строительный материал образовали плотную заглушку…

Закупорка…

По нагромождению камней неспешно стекала грязная вода, кое-где виднелись кучки мокрого песка и глины, пол колонного коридора на несколько метров был усеян мелким каменным крошевом. Рухнуло так рухнуло — похоже, сразу несколько перекрытий сложилось карточным домиком.

И теперь более-менее понятно, откуда взялись крысы. Либо их гнездо по ту сторону завала, либо грызуны рухнули сюда вместе с обвалившимися стенами и полом «родного дома».

Опомнившись и вскочив на ноги, я поспешно замотал факелом из стороны в сторону, с надеждой выискивая спасительную черноту широкой трещины, норы или иной лазейки. Впустую. Всюду только мокрый серый камень и грязь.

С трудом удержавшись от горестного стона, я бесстрашно полез вверх по осклизлым камням, добираясь до потолка — может там имеется достаточно широкая щель?

С гулким постукиванием и шорохом мелкие камни покатились вниз, но, не обращая внимания, я продолжал лезть вверх, рвясь к потолку как к вершине Эвереста.

Несколько движений и вот я, скрючившись, стою на вершине обвала, упираясь спиной в потрескавшийся потолок.

Стою и блаженно улыбаюсь — по той простой причине, что мое перекошенное от ужаса лицо обдувает прохладный поток воздуха, просачивающийся сквозь щели между нескольких верхних камней. Протянув руку, осторожно потянул самый мелкий обломок на себя и он послушно вылез из своего гнезда, чтобы скатиться к подножию обвала. Я не стал провожать взглядом катящийся под гору камень. Вместо этого я пристально вгляделся в результаты своих усилий. Щель превратилась в узкую дыру толщиной с мое запястье, поток воздуха стал сильнее.

Вот и хорошо… теперь осторожненько потянуть на себя следующий, кажется неплотно сидящий камень… а это что за шум доносящийся сверху… глухой и приближающийся…

Неужто опять обвал?! Нет… что-то совсем другое и крайне знакомое… Голоса! Сверху доносились приближающиеся голоса! Неразборчивые, отдающиеся от камня гулким эхом, бубнящие, но, несомненно, голоса! Здесь люди!

С каждой секундой голоса приближались и вскоре зазвучали прямо над моей пыльной и грязной головой упирающейся в

перекошенную плиту потолочного перекрытия.

— … твою же так! Обвал! — отчетливо и раздраженно прозвучал мужской голос — Млин! Коридор ажно сплющило! Не пройти!

— Не шуми! — одернул его другой голос, более сиплый и басовитый.

— И что теперь делать? Возвращаться назад? Сколько уже топаем! Говорил же — не надо браться за эту работу!

— Вот-вот! — раздался тонкий голосок неизвестного третьего — Теперь нам всем конец! Заперли! Замуровали, бесы!

— Не шумите! — уже более грозно повторил «басовитый».

А я продолжал лежать ничком на мокрых камнях под самым потолком и зажимать себе рот ладонью, чтобы не брякнуть ничего вслух. Сперва надо понять кто это. Явно игроки. Но это и самому тупому ясно. А вот что за игроки?

— Надо бесов звать! — пропищал «Тонкий» — Заблудились мы! И карте этой больше веры нет! Второй день в темноте блуждаем!

— Не шумите! — рыкнул «Басовитый», хотя сам говорил громче обоих своих спутников вместе взятых — Что ты им скажешь? Мы мол через канализацию пронесли в Ясли детеныша Грейвера и мешок некромантских зелий «быстрого роста», а потом почему-то в катакомбах потолок обрушился и мы заблудились? Это же полное признание! Знаете, что бесы скажут?

— Что вам конец? — предположил «Тонкий».

— Не «вам», а «нам»! — поправил его Басовитый — Суд Альгоры, вот что нас ждет! Порча репутации! Высылка из города! А может даже тюрьма!

— А сейчас мы где? — резонно возразил «Раздраженный» — Та же тюрьма!

— Каторга! — добавил «Тонкий» — Сырая! Безнадежная! В тюрьме люди сидят, а здесь ходить надо! Каторга это!

— Самим надо выбираться — повторил «Басовитый».

— Говорю же — не стоило браться за эту работу! — пропищал «Тонкий» — Я бы на русалках больше заработал! Спел им песенку, побренчал на гитаре и пожалуйста — связка ракушек или рыбы как с куста! А теперь нам все конец! Я чувствую! Это заговор!

— Кархайм, не каркай! — буркнул «Басовитый» — И уйми паранойю…

— Неплохо же зарабатывали на Плосефонте — поддержал его «Раздраженный» — Торговля неплохо шла… я в день до трех пачек веселых леденцов продавал! И надо тебе было на это дело подписываться, Варамо?

— Хорошая работа! Хорошая оплата! — отрубил «Басовитый» — И ты лучше помолчи, Сворд! Куда дел свитки телепорта?! Из-за тебя здесь и валандаемся!

— Поменял — признался «Раздраженный» — Три свитка на три бутылки «Эльфийской радости» семилетней выдержки. Так кто ж знал? Я думал мы из Яслей как люди выйдем — через ворота! А этот Грейвер как попер… едва в люк нырнуть успели… эх… Опять же — едва мы Грейвера выпустили, нас сразу в агров «перекрасило»! Смысл портоваться наружу? Нас сразу же и прихлопнут как преступный элемент!

— Нам всем конец! — повторил «Тонкий» — Мы отсюда не выйдем! На перерождение пойдем!

— Не каркай, Кархайм! — хором рыкнули «Басовитый» с «Раздраженным».

— Выгоды ноль, проблем миллион… — горестно пропищал «Тонкий» — И в перспективах ничего похожего на солнечный свет…

— Выгода есть! — отрубил «Басовитый» — Два зачарованных рюкзака супер вместимости! Триста золотых монет — по семьдесят пять на рыло. Хорошая карта подземелий Альгоры! Связи с большими людьми!

— Оба мешка пропитаны черной аурой! С ними в город даже не сунешься! Карта твоя теперь ваще неточная! А связи… ты даже имен их не знаешь!

— Мешки очистим от скверны в любом светлом храме! Карту обновим! Я имен не знаю — зато они мое знают! Пора расти! Хватит уже русалкам песни петь и веселые леденцы продавать! Это не дело!

— И почему это по семьдесят пять монет на рыло? По сто!

— Все, идем назад. Свернем в другой коридор — прорычал «Басовитый».

— Варамо! По сто монет на рыло!

— Я согласен — получается, по сто монет — запищал «Тонкий» — По сто звонких монеток на брата.

— Здесь тебе не Поле Дураков.

— А-а-а-а-а-а!

— Кархайм! Чего орешь?!

— Там что-то урчало! Злобно! Бешеный рык! Яростный рев! Бе-е-ежи-и-и-м!

Раздался топот ног. Послышались удаляющиеся выкрики:

— Кто рычал-то? Кархайм!

— Кто? Кто там?! Я ничего не слышал! И не видел!

А я скорчился на камнях, прижимая к груди так не вовремя заурчавшего Ползуна.

Агры? Грейвер? Ясли? Связи?

Ни черта не понял!

Но голос подавать не стал. Судя по нервозности игроков, они явно не жаждут помочь попавшему в беду. К тому же, меня от них отделяла толстая плита перекрытия.

И в любом случае… в любом случае они неожиданно убежали прочь…

Я вновь остался в одиночестве.

Зато кое-что стало более понятным — обвал.

В мире Вальдиры основные законы физики хоть и несколько смягчены, но все же действуют.

В том числе и гравитация.

Именно по этой причине я не превратился в ярого шахтера и не стал пытаться пробить себе путь к солнцу путем разрушения потолка. Даже будь у меня супер-кирка рудокопа и миллион пунктов силы, я бы не смог оставить на потолке катакомб даже царапины. Потому что на этих стенах и потолках покоится град Альгора. И именно поэтому все стены и потолки являются неразрушимыми объектами. Вообще.

И если произошел такой вот обвал, если по умолчанию неразрушимые объекты превратились в каменное месиво… вывод может быть только один — к этому делу приложили свою могучую длань ангелы мира Вальдиры. Или же бесы. Смотря как к ним относится и как сокращать их название.

Бессмертные.

Бесы.

Стражи Вальдиры.

Обитатели сего мира, владеющие божественной магией в полной мере. И способностью менять суть вещей.

Вот им вполне под силу убрать несокрушимость отдельного участка стен и потолка, дабы прорвавшийся сверху бурлящий поток дождевой воды быстро разрушил ставшую такой податливой поверхность и вызвал огромный обвал, судя по услышанному мною разговору, во многих местах перекроившему карту катакомб.

И теперь стоит только «навесить» на все эти обвалы табличку «несокрушимо» и готово — некоторые коридоры навсегда перекрыты непреодолимой и несокрушимой преградой. И главное — выглядит все в рамках. Что может быть естественней обвала в подземельях? Вот-вот… И самое главное — логично и не требует оправданий.

Если к примеру игрок следуя своей карте наткнется на не существовавшую ранее и непонятно откуда взявшуюся стену, он может начать возмущаться и задавать ненужные вопросы. А тут

просто обвал — ничто не вечно под луной.

Впрочем, это могут быть только мои домыслы. Но если вспомнить невообразимый ливень обрушившийся на Альгору огромное количество воды…

Паранойя? Возможно. Выдумывание мировых заговоров любимое занятие человечества.

Но если взглянуть именно под этим углом, то создается полное впечатление, что некто могущественный захотел перегородить несколько коридоров внутри запутанной канализации Альгоры. Захотел и перегородил…

Ведь если «несокрушимые» объекты вдруг обрушились… просто так такого не случается…

Хм…

Хотя данный обвал, на вершине которого я возлежу уже довольно долго, вроде бы абсолютно обычный — ведь мне удалось сдвинуть несколько камней. Продолжим…

Уцепившись за осклизлый камень неправильной формы, я мягко потянул его на себя, с едва различимым скрежетом сдвигая его с места. Еще одно короткое движение и камень с громыханием катится к подножию обвала. А я уже старательно выгребаю мелкое каменное крошево. Ну пожалуйста… пусть все получится… мне всего-то надо освободить крохотную лазейку и прошмыгнуть через нее на ту сторону… выпустите меня, добрые Бесы…

Покрытые коркой грязи руки автоматически выгребали мелкий щебень, а в голове тем временем ворочались поглощенные мною энциклопедические данные.

В мире Вальдиры есть два вида «неразрушимых объектов». Обычные и совершенные.

Обычные — это вот как стены катакомб. Их нельзя разрушить, но на них вполне можно оставить знаки. Например, краской или копотью от факела. Нарисовать стрелку указывающую верный путь. Или оставить предупреждение — «впереди монстр!». И так далее в таком же духе. Со временем знаки исчезают, если их не подновлять и стена вновь принимает свой обычный безликий вид.

И есть совершенные. Как здания аукционов. На их сверкающих стенах нельзя оставить даже крохотной пометки. Ничем не испортить их вид. Хоть ведро краски вылей — она всего лишь бессильно стечет на пол. Зато появится озлобленный стражник и оттащит тебя в кутузку за «осквернение» городской собственности.

Почему я обладал этими в принципе ненужными знаниями? Ответ прост — я вор. Будущий вор. А люди моей игровой

профессии должны быть хорошо подкованными. Как отличить разрушимый участок стены от неразрушимого? Есть несколько способов. Обладание особыми умениями. Обладание особой магией. Применение соответствующих зелий. Наличие специальной экипировки. Или же тупо идти и стучать киркой по каждому кирпичу, в надежде, что на нем останется глубокая царапина. Или же воспользоваться знаниями энциклопедии и усвоить тот факт, что в основном, уязвимые участки стен или потолков имеют особые признаки — мелкие, но вполне замечаемые невооруженным глазом. Вору надо знать об этом — ведь зачастую такие участки стен являются потайными дверями, ведущими прямо к вожделенной добыче… или к большим проблемам, это уж как повезет.

Пока я размышлял и «освежал» имеющиеся знания, исчез последний камень преграждающий мне путь и не став терять и секунды, я юрким ужом ввинтился в лазейку и шмыгнул на другую сторону обвала, оказавшись… оказавшись…

— Ползун!

— Ур?!

— Я только что понял — ненавижу колонны!

— Ур!

— Когда вернусь из Вальдиры, первым делом найду отбойный молоток и снесу в доме все похожее на колонны! Везде… везде кроме кухни…

— Х-р-р?

— Почему кроме кухни? Там мама Лена… да, ты прав, Ползун. Лучше колонны не трогать… но как же я их ненавижу!

Да. Преодолев обвал, мы с питомцем вновь оказались в том же самом колонном зале. Осточертевшем донельзя, своей прямотой, однообразным видом, двумя рядами колонн и свертками с покойниками…

Не то чтобы я ожидал увидеть подсвеченную разноцветную надпись «Выход!», но все же!

Может хоть дыра в полу есть? Я бы прыгнул…

Нет. Пол цел, хотя и завален мелкими каменными обломками.

Опустившись на колено, я с придирчивостью домохозяйки выбирающей картошку, принялся отбирать подходящие мне в качестве метательного оружия камни.

Десяток. Именно такое количество камней мне показалось удовлетворительным. Старые разнокалиберные булыжники я выбросил, заменив их «новенькими» снарядами. Довольно увесистый груз, но совсем недавно мой мешок существенно полегчал, лишившись остатков дерева, пошедшего на

погребальный костер.

И что я получил за столь добрый поступок? Несколько клочков исписанного желтого пергамента. И больше ничего.

Ах да — еще несколько кусков гнилой ткани. И все. Вот и весь мой навар.

Проверив как держится на плече мой слим, я пригнулся и вновь перешел на бег. Мимо снова замелькали колонны и мрачные стены.

Быстрее. Быстрее. Быстрее!

Надо выбираться наружу. Или хотя бы покинуть этот дико непонятный зал.

Если прикинуть расстояние, то получается, что прямой как стрела колоннадный зал тянется чуть ли не под всей Альгорой.

И кому взбрело в голову построить столь длинное сооружение?

Кому-то не любящему повороты?

И обожающему колонны?

Нет, объяснение должно быть другим. Ну не может такой идеально прямой и длиннющий зал существовать просто так, без веской на той причины.

Если включить логику… широкое пространство между колоннами. Посреди зала — довольно глубокий и прямой сточный желоб. А если предположить, что желоб предназначен не для стока дренажных вод… а если желоб это направляющая? Или колея… колея для чего? Для одного единственного колеса? Как негатив монорельса… подземный поезд? Метро?! Но ведь я был в другом конце зала — там глухая стена и крохотная сливная решетка, у которой я ловил дождевых червей. Ворот там нет. Пути дальше нет. А если предположить что стена это замаскированные врата ведущие прямо в засекреченные…

Тьфу ты! Это уже не логика. Это разыгравшееся от скуки воображение! Не время переиначивать городские легенды и мифы. Откуда в Вальдире метро с монорельсом? Неоткуда ему взяться!

Вперед! Быстрее!

Пока горит факел, и пока двигаются мои ноги — я буду продолжать этот бег на износ, направляясь в неизведанные глубины катакомб Альгоры.

Вперед! Быстрее! Еще быстрее!

Глава седьмая! Великие три «К» — конец колонного коридора! Семейные дела. Великие три «Ш»! А вот и лабиринт! Проказник Вуся!

Упав на колени, я отвесил низкий поклон, со стуком ударившись лбом о холодный камень.

Выпрямился. Театральным жестом утер ладонью воображаемые слезы, похлопал Ползуна по спи… по поверхности и отеческим голосом произнес, дрожащим перстом указывая вперед:

— Вот, Ползун, видишь? Это оно… то самое, сынок!

— Ур?

— Да-да, это то о чем мы с тобой мечтали долгое-долгое время, всей душой надеясь на встречу с ней.

— Хыр?

— Да, Ползун, это она! Ты, наверное, и не видывал никогда, это волшебное устройство, этот гений человеческой цивилизации, это сосредоточение всей мысли, это великий светоч и маяк для всех ищущих выход! Ползун, это дверь! Она родимая! Две-е-ерь! Господи, не обзови меня Буратиной, не преврати в полено тупое сучковатое, пожалуйста, пусть эта дверь будет настоящей, а не нарисованной! Я выйти хочу!

— Хыр!

— Проверить дверь? — переспросил я — Да, надо бы… только боюсь что-то — если это и правда, не дверь, а злая шутка…

— Ур! Хыр!

— Есть не бояться, сержант! Выполняю, сержант! — бодрым голосом отрапортовал я, вскакивая на ноги — К проверке приступаю!

И правда — приступил.

Не стал ходить вокруг да около и просто подошел к двери и взявшись за ржавую скобу ручки, легонько потянул на себя.

Дверь тихо скрипнула и приоткрылась!

Настоящая! Не злая насмешка судьбы, не реалистичный рисунок! Это самая настоящая дверь и даже не запертая!

— Гыр!

— Угу — согласился я, осторожно прикрывая дверь обратно

— Можно выходить. Но сначала, Ползун, я выйду в другое место. Наведаюсь в другой мир.

— Ур?!

— Да нет, не собираюсь я в мир загробный. А вот мир реальный навестить не помешает. Посмотреть как там люди без волшебства живут,… посмотрю и вернусь. А потом…

— Хыр!

— Нет, сразу дальше не пойдем, Ползун. Сначала мы с тобой эту самую дверь с петель снимем и разберем к чертям! Ты гвозди вытаскивать умеешь, Ползун?

— Хр-р-р… — как мне показалось, с грустью проурчал питомец.

— Что? Рук нету? Хм… тогда я буду дверь разбирать, а ты по сторонам смотреть и врагов высматривать — устало рассмеялся я, садясь у стены — Скоро увидимся.

— Хыр!

Яркий лазурный круговорот ласково окутывает меня и увлекает за собой.

Выход.

Натужный рев был настолько громок, что я буквально выскочил из кокона, едва не сорвав установленные на гибких кронштейнах датчики. Сердце едва из груди не выскочило.

Рев исходил от пылесоса и на поверку оказался не столь уж и громким — как-никак одна из последних моделей. Просто пылесос стоял у самого кокона, можно сказать впритык. Кто его туда поставил, тоже не являлось загадкой.

Мама Лена занимался уборкой моей комнаты.

— Проснулся? — ворчливо, но довольно ласково осведомилась она.

— Я и не спал — хмыкнул я, опуская ноги на ковер — Кира нашлась, да?

— Позвонила, пакостница мелкая — вздохнула домоправительница — Жива. Не в рабстве сексуальном.

Теперь все окончательно понятно. Кира позвонила и успокоила маму Лену, которая наконец-то пришла в себя и перестала рвать и метать. В доме стало куда спокойней.

— Но голос ее мне не понравился! — тут же заявила Лена, опровергая мое предположение об успокоившихся нервах — Квелый голосок был у нее!

— Похмелье! — предположил я, с трудом вспомнив, что означает слово «квелый».

— Да нет… — задумчиво хмыкнула домоправительница — Не похоже. Но я выясню — вот как только вернется, так сразу и

выясню. Все мне расскажет. А ты чего? Выспался?

— Да не спал я!

— Если человек лежит с закрытыми глазами и не шевелится, то либо спит, либо помер! — отрезала мама Лена, с неодобрением косясь на новый предмет мебели в моей комнате — Вот ведь зараза какая! Сперва Кира на нее подсела, а теперь и ты туда же! Крышкой закроетесь, лампочки свои врубите, и лежите! Как в Мавзолее! Теперь у нас в каждой комнате по Мавзолею! Тьфу-тьфу-тьфу, не накликать бы,… хотя все лучше, чем по подворотням слоняться. Все дома да в тепле лежите…

— Угу — поспешно согласился я, бочком-бочком вытекая из комнаты — В тепле. В уюте.

— Чтобы борща поел! Со сметаной! С хлебом и чесноком!

— Есть!

— Сам наложишь?

— Борщ? Конечно! Спасибо, мама Лена! Побежал кушать! Отец дома?

— Куда там! В ресторан убыли. Ох,… какой-то там юбилей. Каждую неделю юбилей! Все юбилейничают и юбилейничают! Раньше проще говорили — водки хочется! А сейчас — юбилей… важная дата… памятный момент! Сегодня отец твой так и вовсе сказанул, так сказанул: «Знаковое и уникальное событие в жизни!». О как,… а все одно водка на столе…

— Вот! А мы дома! В тепле и уюте! — вставил я свою пару копеек — Не пьем!

— Это ты! А Кира непонятно где и непонятно что делает! Еще и игра эта непонятная! Ну ничего! Скоро выясню, чем вы там занимаетесь, в Фальдире вашей хваленной. Все выясню!

— Вальдире — машинально поправил я и тут же спохватился — То есть, как выясните?

— Так и выясню! Мне родитель твой так и сказал — чего мол волнуешься, Лен? Куплю тебе такой же агрегат и сама все посмотришь. А и посмотрю! Выясню, чем вы там занимаетесь! А то сегодня в новостях насмотрелась! Каким-то богам молитесь там, оружием владеть учитесь, вино бочками глушите и девок щупаете за всякие места! Это уже не игра, Михаил! Это уже секта!

— Как-как?

— Секта! А как иначе обозвать? Что и правда, девки там голые бегают? Срам показывают и деток не стесняются?

— Да никто там голым не бегает, мама Лена! А игра для взрослых — с восемнадцати лет только вход возможен. Нет там никаких деток!

То есть «местные» дети там есть, но развивать эту тему и что-либо объяснять я абсолютно не хотел. Ну его…

— Слышала уже, что для взрослых! И секс даже есть! Слышать слышала, а в ум никак взять не могу! Это что же получается? Вот, к примеру,… ты здесь лежишь, Михаил и одновременно с девахой там, в игре своей, забавляешься?! И как это называется?! Ведь если в корень глянуть, никакой девки-то и нет вовсе! Рукоблудство? То бишь онанизм?… Рукоблудство без рук… от до чего техника дошла!

— Мама Лена! Ничем таким я там не занимаюсь!

— А чем ты там занимаешься, Мишенька?

— В подземельях бегаю — признал я свое тяжелое положение в мире Вальдиры — Только этим и занимаюсь.

— И зачем оно тебе надо? Вон во двор выйди да бегай вволю! И для здоровья полезней будет!

— Кххх… мда… пойду я борщ покушаю… — вздохнул я.

— Иди-иди — отпустила меня домоправительница — Покушай горяченького. Ох, надо, надо глянуть, что там происходит. В новостях, конечно, все врут, но ведь не просто так батюшка с плакатом по улицам бегает и на надпись Хвальдира плюется…

Выскочив в коридор, я скатился по лестнице, летя на витающий в воздухе запах настоящего борща. И чем ближе к кухне я подходил, тем сильнее становился запах и тем обильней шло у меня слюноотделение.

Черт… по уму сначала надо бы потренироваться, а потом уже за стол садиться… ладно, сегодня на тренировку забью.

Слишком уж много дел у меня в Вальдире. Покушать и снова в бой.

Едва не наткнувшись на поддерживающую круговую лестницу колонну, я нервно зашипел, со злостью глядя на ненавистный образчик архитектуры. Колонны… тьфу!

О! Кухонная дверь… прелесть моя ненаглядная… открывается… закрывается… впускает… выпускает… как я по вам соскучился, любимые мои двери! Открывается… закрывается… открывается…

— Михаил! Ты чего это? — громогласно донеслось сверху.

— А?! Да ничего — поспешно ответил я, стоящей на лестнице маме Лене — Проверяю просто — не скрипит ли дверь.

— Хозяйственный — с одобрением кивнула домоправительница — Мужиком растешь. Что хотела сказать — салатик нарезать какой?

— Не, спасибо — замотал я головой — Только борщ хочу!

— Ну кушай тогда, Мишенька, кушай — ответила домоправительница, вновь поднимаясь на второй этаж — Кушай…

Мама Лена в Вальдире… смерти подобно…

Даже воображать такое развитие событий категорически не хочется.

Но домоправительницу понять можно — Кира и раньше сутками пропадала в Вальдире, а теперь и я присоединился к ней. И так с утра до вечера. Да уж, Вальдира многое изменила в нашей жизни. И маме Лене это категорически не нравилось.

Вкушая невообразимо вкусный борщ, я одновременно занимался делом — шерстил все гайды по примитивному ремесленничеству. Проверял и запоминал все, что только можно соорудить без помощи инструментов и с минимумом материалов.

Суровая реальность виртуальности внесла свои коррективы в мои планы.

Прямо говоря — я облажался. Надо мной пролетела феерическая птица обломинго.

Если изначально я планировал выбраться из тьмы канализации самое большое за десяток другой часов, то теперь, после долгих блужданий, я осознал, что под Альгорой скрывается целый подземный мир. Огромный и неизведанный. Один только проклятый колоннадный коридор чего стоит!

Так что я запасался калориями и готовился. К очередному покорению низин. Хотел бы сказать «готовлюсь к очередному покорению Вершин!», но никак не вяжется с действительным положением вещей. Я в самом низу. И пока если и поднялся хоть немного, то только благодаря шедшему под небольшим углом вверх колонному залу-коридору, будь он неладен! Опять же, еще вопрос чем этот самый колонный зал закончится! Может быть крутой лестницей ведущей вниз или того хуже — бездонной пропастью.

Но как не странно, мне это начинало нравиться. Я по-прежнему стремился наверх, но уже не с озлобленностью заживо замурованного узника, а скорее с азартом приключенца. Из тех приключенцев, что отправляются в далекий и многодневный поход, взяв с собой минимум вещей. И с этим самым «минимумом» стараются выжить. Вот и я такой же.

Об удалении персонажа вопрос и вовсе больше не стоял. Я еще мог бы сдаться — будь я один. Но теперь со мной Ползун и к этому смешному куску колыхающегося желе я сильно привязался. Так что никакого удаления.

За полчаса просмотрев несколько гайдов по выживанию, я съел две тарелки борща — вот мама Лена порадуется — и уже собрался было проскользнуть обратно в комнату и залечь в кокон, когда вспомнил о подслушанном мною странном разговоре.

Грейвер. Ясли.

Ну-ка… что это за Грейвер такой и почему странно, что он оказался в Яслях — где я был в свое самое первое появление в игре и монстров с подобным наименованием там не видел. Да и название больно уж странное для детских яслей — там все больше мыши да паучки бегают.

С помощью планшета зайдя на игровой форум, я вбил в поиск несколько слов и через пару минут получил несколько десятков упоминаний о данном событии в игровой жизни. Соблазнившись названием, ткнул во «вкусно» и страшно названный видеофайл «Кровавые Ясли! Явление Грейвера — самая полная подборка». А когда начался показ, ошарашенно замер и, разинув рот, пялился в экран, где быстро разворачивался крутой сюжет из лихо закрученного фильма ужасов. Неизвестный умелец собрал все существующие куски видео относящиеся к происшествию и соединил воедино в хронологическом порядке. Тот, кто занимался монтажом, явно был парень не без таланта.

Начиналось все так: на замерцавшем экране появилась до боли знакомая мне улочка, где я и сам начал свой игровой путь и где родился мой персонаж. Довольно темно — на дворе ночь. Картинка разворачивается, в кадр попадает забор ближайшего дома, около которого я спер несколько дубовых палок, видны мерцающие окна. Умиленный голос за кадром начинает благостно вещать:

— Итак, день первый! Первая запись в видео дневнике! Начало моей новой жизни! Мой первый игровой день! Мои первые шаги в этой фантастическом и до жути реальном мире! Приключения начинаются! Передом мной неизведанная бесконечная дорога и я в самом ее начале. И вот сейчас, я делаю свой первый шаг! Я начинаю жить! Мой первый… О Господи Иисусе! Что это?! — благостный голос сменяется на перепуганный визг, в кадре мелькает огромная черная тень, отблеск светящихся желтым глазищ, смутно виднеющиеся и окутанные словно бы черной дымкой когтистые лапищи тянущиеся к «оператору» — Что это за…

Короткий глухой рык. Хрясь!

Картинка резко закрутилась, в кадре беспорядочно замелькали сменяя друг друга забор, звездное небо, опять забор, дорога, будто «оператора» несло и переворачивало в воздухе словно юлу… и экран потух, налившись чернотой. Смерть. Вспыхнул радужный водоворот, сменившись той же дорогой у стартовых врат, ошарашенный охрипший голос заторможено проблеял:

— День первый. В-в-вальдира… только что случилось что-то странно… о Господи!

Хрясь! Вновь мельтешение сменяющихся кадров и ракурсов. Темнота. Радужный водоворот. Восстановление картинки. Опять раздается голос, абсолютно не напоминающий недавний благостный тенорок:

— Да какого х…

Хрясь!

Уже знакомое мельтешение и темнота. Водоворот радуги.

— Я не…!

Хрясь!

Мельтешение. Радуга. Темнота. Вспышка. Рождение.

— Ты гребаный муд…

— Хрясь!

Мельтешение кадров. Радуга. Темнота. Вспышка. Рождение.

— С-сука!

Хрясь!

Мельтешение. Радуга. Темнота. Вспышка.

— Выход! Выпустите! Вых..!

Хрясь!

На этом «славные похождения» первого очевидца закончились. Видать все же вжал «выход» и вывалился из игры. Вот это да… фига себе боевое крещение только что рожденного персонажа…

На видео резко сменились ракурс и место. Раздались возбужденные голоса.

— Запись! М-мать! Смотри, смотри, Фосси! Смотри-и-и!

— Ты чего, Конан?! Чего меня по плечу долбишь?! Совсем варваром стал?!

— Смотри!

— Ох ты ж… что это за хрень?!

На дрожащем видео возникли крыши домов, над которыми проплывали едва-едва различимая громадная черная тень. На одну из черепичных крыш опустилась когтистая лапа, вниз с грохотом посыпался дождь расколотых глиняных черепиц. Хлопнула дверь, во дворе раздался рассерженный голос невидимого мужика:

— Кто это тут так забавляется?!

— Беги мужик! — заорал Фосси — Там нечто! Беги!

— А?! О! О-о-о-о! — голос, резко сменившийся с рассерженного на перепуганный, быстро удалялся прочь. Мужик, судя по всему «местный», хозяин пострадавшего дома. И мужик умный — сразу рванул прочь.

Меня, сидящего на теплой кухне и смотрящего в экран, пробрала крупная дрожь озноба — слишком уж все было реально. Громадный монстр в ночной тьме медленно шагает по Яслям. Так

это и есть Грейвер?!

Дальше скомпонованные вместе в единый видеопоток части были и того короче — вот чудище ненадолго выходит на освещенный участок улицы. Вот окутанный черной дымкой монстр одним ударом убивает нескольких игроков сразу — неудачно вышедших из-за угла. В следующем куске Грейвера вообще не видно, но зато отчетливо слышен дикий захлебывающийся вопль — и не поймешь, кто орал, «местный» или игрок. Но кто-то попал под раздачу — крик резко оборвался на самой высокой ноте. Дальше просто показан чей-то огород с разрушенным забором и глубокими отпечатками лап на смятых грядках — будто динозавр прошел.

Почти в самом конце, довольно длинная сцена, показывающая, как по направлению к ведущим в Альгору вратам натужно ковыляет игрок, держащий на руках девушку. Спотыкается, чуть ли не падает, но упорно двигается вперед. Поравнявшись со стражами что-то хрипит. Городская стража мгновенно реагирует. Один из стражников ступает вперед и требовательно рявкает,… после чего мгновенно умирает, а его тело беспорядочно крутясь, влетает в радужную магическую пелену ворот и исчезает. Второй стражник крича наносит удар за ударом, тогда как игрок, не обращая на это внимания, с криком бросает девушку в мерцающую пелену и тут же прыгает следом, рыбкой ныряя «на ту сторону» и чудом уйдя от тянущейся к нему чудовищной лапы монстра, уже успевшего покончить со вторым стражем, буквально вбив того в каменную мостовую. Грейвер издает яростный рык и, пригнувшись, шагает следом, вламываясь в магическую пелену. Несколько мгновений и Ясли вновь превращаются в тихое и спокойное местечко для «новорожденных», как и должно быть.

Хронометраж записи резко скакнул вперед, видно «оператор» вырез кусок, когда у ворот ничего происходило. И в следующем отрывке радужную магическую пелену одним мгновенным ударом дико выгибает и тут же разрывает на множество мерцающих кусочков. В открывшемся гигантском проеме ворот видно скопление фигур и мерцание игровых ников. А в центре всего заваливающаяся навзничь громадная фигура поверженного Грейвера в чьей дымящейся груди торчит с три десятка длиннющих стрел. В шаге от Грейвера виднеется высокая фигура в просторном белоснежном одеянии и с золотистым свечением над головой. Ангел? Бессмертный! Рядом с игроками и Грейвером стоит самый настоящий Бессмертный! Ангел игрового мира. Пролетает еще секунда и Грейвер «растворяется», а Бессмертный по крутой дуге уходит в ночное звездное небо.

Все. На этом видео закончилось. Но не информация — порывшись в новостях, я выяснил, что Грейвер далеко от ворот не ушел. Монстра сразу же взял в оборот и сразил доблестный и славный клан Альбатросов, за сие деяние заслуживший почет и уважение горожан… стоп… Альбатросы?! Это же клан Киры! Моя сеструха в этом клане! Фига себе… Может и она в том бою участвовала… хотя, она же сказала, что удалила персонажа… что-то я запутался… Но это точно сокланы Киры его убили!

— Кого убили сокланы Киры? — прошелестел над ухом тихий голос.

Дернувшись и едва не заорав, я судорожно сглотнул и выдавил:

— Мама Лена! Нельзя же так пугать! Чего вы подкрадываетесь!

— Мне только делать нечего, как подкрадываться! Ты так внимательно в экран смотрел, что и не заметил, как я вошла — фыркнула мама Лена — Кого убили, говорю? Криминальное что? Друзья Киры дел натворили? Сама Кира замешана?

— Да в игре! В игре убили! Монстра!

— А… — успокоено вздохнула домоправительница — Ну тогда ладно. В комнате у тебя чисто, Мишенька. Борщ вкусный?

— Объедение! — чистосердечно ответил я — Две тарелки умял! Спасибо, мам Лен!

— Ну и ладно. Что… опять в ящик полезешь?

— Угу — кивнул я — Надо! Ну! Я пошел!

И я мгновенно смылся, поставив собственные рекорды в скорости. Иначе нравоучительные беседы мне гарантированы. Черт, скорей бы Славик приехал в гости — средний сын мамы Лены, что раз в год приезжает из отпуска с далекого Севера. Хоть на него отвлечется ненадолго. Старший и вовсе в другой стране живет. А младший сейчас с отцом живет — учится в том городе в университете. После того как родные по крови чада возмужали и разъехались кто куда, мама Лена переключила все внимание на нас с Кирой. А учитывая, что мы все неуклонно взрослели, наша домоправительница взяла прямой курс на внуков — появились в ее речи эти намеки. Пора бы мол и на внуков взглянуть. И от своих родных и от нас с Кирой. Мда…

Улаживаясь в кокон, поставил себе зарубку сегодня вечером позаниматься до седьмого пота. Только надо дождаться момента, пока отец так же любящий потаскать тяжести, оттуда уйдет. А то во время жима штанги не избежать беседы на тему видения своего дальнейшего будущего, мира в целом и своего места в нем. Отец у меня правильный — в меру добр и в меру жесткий. И явно не обрадуется, услышав, что его сын вместо того чтобы думать о

будущем, предпочитает сутками напролет блуждать по игровым катакомбам. Кире легче — она девушка, любимая доча, очей загляденье и вообще, чем бы дитя не маялось, лишь бы не расстраивалось. А Михаил мужик… наследник и продолжатель!

Шлем на голову. Дождаться мелодичного перезвона едва слышных колокольчиков. Трижды быстро моргнуть.

Вспышка.

Яркий лазурный водоворот мягко забирает меня с собой.

Вход.

Здравствуй, Вальдира.

И пусть для меня ты темна и сыра, я доволен.

— Привет, Ползун!

— Ур!

— Скучал?

— Ур!

— Ну, вот я и вернулся. А теперь, я покажу тебе супер фокус! Хочешь?

— Хр-р…

— Какой? Хм… на твоих глазах профессиональный вор снова превратится в ремесленника!

— Хр-пф…

— Уже видел? Ничего интересного? Ну, делать нечего, Ползун. Новых номеров в программе не имеется. Итак,… представление начинается! Трюк первый! Да будет свет!

Свет появился только через пять минут, когда я выложил на пол последнюю горсть древесной трухи и подпалил ее. Огонек вышел так себе — дрожащий и грозящий вот-вот потухнуть. И посему требовалось поторопиться.

— Трюк второй! Падающая дверь!

Дверь кстати была интересной — представляла собой единственную основную доску. Широченную и грубо выпиленную. Видать большое было бревно, раз одной его части хватило на целую дверь. Поверх основы наколотили более мелкие плашки, явно пытаясь придать двери некоторую «красивость». Из этой затеи ничего не вышло, потому как руки у мастера явно росли не из того места. Плюс скоба дверной ручки и полное отсутствие замков и запоров. В довершение всего, дверь была здесь очень давно, судя по обветшалости, гнилости и угнездившимся на дереве клочкам бурого мха или плесени. На дверных петлях время так же не сказалось благотворно и посему, едва я хорошенько налег на дверь и повис на створке всем телом, они не устояли под столь сильным напором и с жалобным дребезжанием разлетелись на куски. Что-то звякнуло о пол, что-то разлетелось облачком бесполезной ржавчины. А мгновением позже, на пол

тяжело грохнулась сама дверь, подняв с пола немного пыли — что меня порадовало. Не то чтобы я любил дышать пылью. Нет. Просто наличие сухой пыли прямо свидетельствовало об исчезновении сырости — так может это знак что я совсем недалеко от поверхности? Кто его знает,… но хотелось бы верить.

Далее, вооружившись копьем, хваткими пальцами и крепкими словечками, я принялся эту самую дверь изничтожать, не забыв, правда всмотреться в черный дверной проем и убедиться, что вот прямо сейчас, на меня никто не собирается нападать. Например, Грейвер — чей кошмарный облик до сих пор словно воочию стоял у меня перед глазами.

Первым делом я собрал с двери все имеющиеся клочки мха и поделил их на две равные части. Первую часть сразу же воткнул в Ползуна, вновь превратив его в подобие урчащего веника. Пусть обедает. Вторую часть убрал в мешок — на потом. Слава Богу, мой питомец всеяден и неприхотлив.

При помощи острия копья и в основном голыми руками, я содрал с двери все планки и боковые бруски. Самые подгнившие деревяшки подбросил в затухший было огонь, продлевая его жизнь. После чего уселся рядом с пламенем и разложил вокруг него сырые куски гнилой материи. Почти мгновенно повалил пар, сырые пятна на ткани начали стремительно уменьшатся и исчезать. Вот они преимущества Вальдиры… Тем временем я уже подготовил пяток довольно коротких деревяшек и принялся аккуратно обматывать их материей. Дело привычное. Вскоре я стал обладателем пяти новеньких факелов и перспектива оказаться в темноте отступила на задний план.

Добавив в огонь еще чуток дров, я задумчиво взглянул на остатки двери. Цельное древесное полотно — довольно хорошо сохранившееся. Мелкие обломки железа. Целая железная скоба, в прошлом бывшая подобием дверной ручки — а по сути, плоский изогнутый кусок скверного металла. И около тридцати разнокалиберных гвоздей — большей частью ржавых и гнутых. Недолго подумав, я сгреб всю мелочь в свой любимый мешок, после чего, сдавленно хихикая, принялся пихать огромную дверь в мешок. И птица обломинго вновь взмахнула своим широким крылом над моей головой.

Дверь оказалась из предметов не переносимых в инвентаре. Вот блин! То есть такой же длины доски в мешок залезают легко и полностью, а дверь нет! В руках ее нести можно, на телеге или ином транспортном средстве перевозить можно, а вот в мешке нельзя и все тут! Тьфу!

— Гадство! — выразил я все свои эмоции одним словом.

Очень уж не хотелось ломать столь ровный и большой

прямоугольный кусок древесины на мелкие куски. Пилы у меня нет, напилить аккуратных досточек не получится, а получать еще одну кучу деревянных обломков до жути не хотелось. Но делать нечего.

Хотя,… а если расколоть только на два куска? Влезут ли? У системы всегда есть «тонкие» места. Надо их только найти и суметь применить себе на пользу.

Проверим!

Попыхтев, я уложил дверь поперек высокого каменного порога, острием копья процарапал поперек деревяшки глубокую борозду и, молясь, чтобы законы физики и благосклонность Вальдиры оказались на моей стороне, подпрыгнул и обрушился на дверь обеими ногами, широко их расставив и приземлившись так, что лежащая на пороге середина доски оказалась меж двух ударов. Сухо треснуло, но на вид ничего не изменилось. Пришлось прыгать еще раз. На этот раз треск был куда более громким и почему-то сдвоенным.

Вглядевшись, я с грустью убедился, что дверь разломилась не на две части как ожидалось, а на три куска. Половина и две четверти. И на этот раз древесина прекрасно убиралась в мешок. Хоть какой-то результат.

Парадокс Вальдиры — цельную телегу в мешок упрятать нельзя, даже если позволяет грузоподъемность, а вот эту же телегу в разобранном виде унести на спине вполне возможно. Воистину игровой мир прекрасен и добр!

Убрав более мелкие части в свои заплечные закрома, я задумчиво покрутил в руках квадратный кусок дерева — по сути, я держал в руках половину двери. Довольно толстый кусок дерева. Довольно крепкий. Хм,… а если…

Мои мысли направились совсем в другом направлении и вскоре, я уже вновь сидел у костерка, внимательно рассматривая несколько разложенных перед собой предметов. Половина двери, бывшая дверная ручка-скоба, гвозди, два увесистых камня и короткий кусок веревки. Прикинув общее направление действий, я потер ладони и, придвинувшись поближе к огню, принялся выпрямлять гнутые гвозди, используя два камня как молоток и наковаленку.

В темноте вокруг меня слышалось гулкое эхо от ударов, трещало пламя, полз по потолку дым от костра, зловеще урчал растекшийся по плечу Ползун… полное впечатление, что здесь находится подземная кузница гремлинов. Ну, или на худой конец гоблинов. Есть еще гномы, но их кузни, думаю, получше будут, чем это убежище. Да и не кузня это вовсе — огонь здесь только для освещения. Но атмосфера довольно зловещая. Если еще

начать изредка утробно хохотать, то эффект станет и того пуще.

Покончив с гвоздями, я примерился, сверился с общим планом, прикусил губу и вновь принялся стучать камнем-молотком.

Через полчаса, когда костер уже угасал, я стоял над утихающими языками пламени и со смешанным чувствами глядел на зажатый в левой руке предмет.

> Шипастый щит Шмыговика.
>
> Крайне простое средство защиты, сделанное из подручных материалов и способное худо-бедно блокировать удары врага.
>
> Щит.
>
> Физическая защита: 5
>
> Урон: 5–7
>
> Прочность: 45/45

Да. Я держал в руках квадратный щит, с гордым названием «Шипастый щит Шмыговика», а по сути, представляющим собой обычную доску с прибитой посередине дверной ручкой, обмотанной обрывком веревки. И десять гвоздей вбитых по центру щита и направленных остриями к потенциальному противнику. Вбил бы и больше, но длинных гвоздей у меня оказалось не так уже и много.

Так что я получил щит и достижение:

> Достижение!
>
> Вы получили достижение «Доспешник» первого ранга!
>
> Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.
>
> Ваша награда за достижение:
>
> +0.5 % к качеству создаваемых доспехов.
>
> +1 % к успешному шансу создания доспехов.

Черт. Жалко, что здесь нет зеркала — хотел бы посмотреть на себя со стороны.

В левой руке шипастый щит, в правой копье. Все собственного производства.

Сейчас я чувствовал себя древним воином.

Да… неплохо было бы пробежать вот так, со щитом в одной руке и копьем в другой,… но этот фокус не пройдет.

Словно бы напоминая об этом, костер начал стремительно затухать. Перекинув щит за спину, я вытащил из мешка факел и, подпалив его от углей, сокрушенно вздохнул. Жаль, что у меня

нет третьей руки. Не в зубах же факел нести. Может горящий факел примотать к голове? Хм… не… совсем уж бред.

Щит пригодится на случай боя и то, только если я сумею закрепить горящий факел, на какой либо вертикальной поверхности, чтобы высвободить руку. А пока все по старинке.

— Ползун…

— Хр-р?

— Ты факел держать можешь?

— Хыр!

— Так я и думал — вздохнул я еще раз — Ну, тогда пошли!

— Ур!

Мой питомец факел даже если и сумеет удержать, то тут же сожрет его.

Миновав дверной проем, я углубился в следующий коридор, к великой радости моей оказавшийся крайне узким, низким и без малейших признаков колонн. Назад я даже не обернулся. Прощаться с осточертевшими колоннами я не собирался.

Убедившись, что вот прямо сейчас мне ничего не угрожает, я приготовился было перейти на бег, пригнулся, да так и замер в этой неудобной позе, ошарашенно пялясь на стену.

Сначала я подумал, что это обычное граффити. Из тех, что любят рисовать на стенах и заборах люди не без художественного таланта. На серой кирпичной стене отчетливо и реалистично нарисованы два широкоплечих мужских силуэта. Один широко раскинул руки в стороны, другой стоит на одном колене, ухватив себя ладонями за горло. Красиво нарисовано… причем густой черной краской. Да, так я сначала думал. А потом присмотрелся и внезапно открыл для себя, что это не краска, а сажа. Копоть. Жирный слой копоти. Игровая система так и подсказала: «Жирная копоть». Подняв факел выше, я взглянул на потолок и убедился, что следы копоти были и на нем… елки палки! Это не рисунок! Это силуэты сгоревших здесь людей! Заживо! О чем явственно свидетельствовали их предсмертные позы.

Хотя… может это зомби были? Их какой-нибудь маг обратил в пепел. Необязательно же представлять себе разные ужасы. Да еще находясь в таком темном и страшном месте. Да, это были зомби… или вообще чья-нибудь невинная шутка… а это что?

На стене, чуть правее темных силуэтов, виднелась криво и размашисто начертанная темно-красным цветом надпись:

> «Погребального ритуала не надо! Об этих я уже позаботилась! Остановитесь, братья! Остановитесь здесь и сейчас!».

И чуть ниже, несколькими грубыми штрихами, уже знакомый

расколотый череп с тремя волнистыми линиями.

У-у-у-у-у-у…

Вот это дивчина зажигает… не по-детски…

Еще два трупа. И опять женщина.

Братья? Это она своих братьев так лихо на тот свет отправляет? Фига себе сестру вырастили на свою голову… Мастерица на все руки и обезбашенная на всю голову! Марья искусница, млин! Сжигает заживо, отрывает ноги и неплохо рисует…

— Я вообще не понимаю, что здесь происходит! — озлобленно рыкнул я, одновременно открывая блокнот и делая в нем пометку об очередной находке. Так же сделал несколько скриншотов, подсвечивая себе факелом.

Просмотрел страницу блокнота описывающую мои странные находки и вновь не пришел ни к одному путному выводу. Хотя записи были довольно подробными.

Страница была озаглавлена соответствующе: Трупы-Загадки.

Два мертвеца в самом начале колонного зала-коридора. Один обычный мертвец — в остатках крестьянской одежды. Другой превратился в зомби-стража. Кольчуга, остатки кожаных доспехов.

Два мертвеца крест-накрест. У каждого в черепе погребальный свиток с именем. Больше ничего полезного и непонятного. Из трофеев: жемчужина и тряпки. У одного скелета нет ног. Другой изображает собой стрелку, указывающую в непонятном направлении.

Еще три мертвеца в тряпичном свертке подвешенном к потолку. На свертке странный знак: Расколотый от макушки до нижней челюсти череп и три параллельно идущие волнистые линии под ним. Знак зловещий и непонятный. Но грозный. Погребальные пергаменты с именами в наличии. Так же записка с угрозой.

Две выжженные тени на стене. Двое мужчин. Похоже сожжены заживо какой-то магией. На стене надпись-предостережение.

Предварительный итог по трупам: девять человек.

Предварительный итог по труподелам: одна таинственная женщина.

Дополнительно: все происходящее имеет отношение к Клану Мертвых Песков.

Да уж. Считал веселился, а как досчитал — прослезился. И забоялся.

Единственное что меня успокаивает — судя по всему, эти «горячие» события в холодной канализации Альгоры происходили

давненько. Раз уж от трупов одни костяки остались. И таким образом, наткнуться на милую представительницу «слабого» пола не смогу при всем желании. И это радует. Особенно учитывая страсть незнакомки к штампованию трупов.

Не дай Бог замечу в глубине коридора женскую тень, сразу начну громко орать: «Не жгите меня! Не отрывайте мне ноги! Я не из клана Мертвых Песков! Честно!».

Последний раз «полюбовавшись» на контуры сожженных заживо воинов, я скорбно покачал головой и последовал дальше.

И тут же замер вновь.

Как вкопанный.

И настороженный до чертиков.

И пугливый.

В общем, уподобился вынырнувшему из норки суслику заболевшему столбняком.

Из стены коридора, глубоко вонзившись между кирпичей (ага, между кирпичей стены класса неразрушимых объектов), в горизонтальном положении, торчал длиннющий ржавый кинжал, к чьей рукояти черно-белой полосатой веревкой, был привязан тонкий свиток желтого пергамента.

Гулко сглотнув, я огляделся по сторонам, прошелся тоскливым взглядом по потолку, осмотрел пол. Никаких намеков на ловушку. Просто ржавый кинжал торчащий в стене и тонкий свиток с неизвестным содержанием.

— Ползун…

— Ур?

— Если что — не поминай лихом!

— Гур!

— И не надо так беспричинно радоваться! Ну! Берем!

И я взял!

Но как! Это надо было видеть! Вернее — хорошо что никто не видел!

Стоя в двух шагах от кинжала, вытянувшись в струнку, стоя на цыпочках и нервно косясь одним глазом на пергамент, а другим оком бешено вращая по сторонам, я дотянулся до свитка и нежно ухватив его кончиками пальцев, потянул на себя. Едва полосатая веревка натянулась, как под аккомпанемент моего разочарованного воя, удерживающий ее кинжал рассыпался хлопьями ржавчины. А у меня на это хищно выглядевшее оружие были такие грандиозные планы!

Зато у меня в ладони оказался свиток пергамента и кусок полосатой черно-белой веревки. Причем если свиток был потемневшим и старым, то веревку будто вчера сплели и только сегодня здесь привязали!

Я бережно развернул пергамент. Что-то маленькое нырнуло к полу, и я едва успел подхватить крохотный предмет ладонью. Что это?

Кольцо!

Я держал в пальцах кольцо! Не металлическое. Из материала больше всего похожего на кость. Или необычную древесину. Хотя скорей всего это именно кость.

Что хоть за колечко-то нам кто-то послал?

Предмет не идентифицирован!

Оч-чень приятно!

Дали не пойми что…

Я машинально одел кольцо на палец, слишком поздно спохватившись, что в нем может быть ловушка — смазанная ядом игла, например. Обошлось. Что никак не умаляло моей глупости.

Чертыхнувшись, развернул свиток до конца и поразился, сколь много там было мелкого убористого рукописного текста.

Причем на понятном мне языке. Правда, снизу, было с пяток строчек каких-то закорючек в уже знакомом мне арабском стиле.

Гласил текст следующее:

> Если ты читаешь эти строки, то значит, я уже мертв и присоединился к своим погибшим братьям! Если бы мы сумели выполнить свой долг, то я бы обязательно вернулся за сим свитком и уничтожил бы его. Но раз ты видишь сии строки — значит я так и не вернулся. И где-то здесь, на холодном камне или в зловонной луже лежат мои бренные кости. Я не ропщу — такова моя кара. Таково мое наказание. Я это заслужил и не мне мечтать о чистых и горячих песках родины.
>
> Слушай же! Малая дюжина нас пришла в этот проклятый город! Сейчас, когда я пишу эти строки, от дюжины осталось лишь трое измученных долгой погоней воинов. Я один из них. Малой дюжины больше не существует. И все это случилось из-за подлого предательства! Наша сестра предала нас! Она забыла родовые обычаи и попрала наши законы.
>
> Она бежала,… мы отправились вслед за ней, дабы найти и покарать ее, но она сильна… она быстра… она превосходит в умениях убивать всех нас вместе взятых. Нам не удалось. И сейчас, когда еще двое из нас превратились в пепел, а остальные получили серьезные раны и были вынуждены остановиться, дабы перевязать кровоточащие раны, я пишу эти строки, ибо твердо знаю

— нам не суждено преуспеть. Нам не покарать подлую преступницу. Мы падем в битве. Или умрем от слабости и ран, так и не догнав ее.

Но скорбь моя и гнев настолько сильны, что я не могу позволить предательнице сохранить свою подлую жизнь, пусть даже сам я уже мертв! И посему я призываю тебя! Прими на себя этот обет! Выполни мою просьбу! Покарай ее! Покарай Алишидару Лих Дуорос! Найди ее, где бы она не скрывалась, и убей! На ней наша кровь! На ней тяжкий грех предательства! На ней ответственность за рухнувшие надежды! Покарай ее! Заклинаю своей душой!

Если дал ты зарок не проливать кровь — что ж, бывает и такое, тогда яви милосердие и посети торговый оазис Кабу Рахис Гион и там, отдай сие послание любому из воинов Клана Мертвых Песков, носящих серый шарф с тремя волнистыми полосами. Мой клан щедро наградит тебя за проявленную доброту.

Помни и следующее — убьешь ли ты отступницу или же просто поведаешь моим сородичам о случившемся, ты получишь достойную награду. Если же ты пленишь подлую предательницу Алишидару Лих Дуорос и передашь ее Клану Мертвых Песков… награда будет столь щедра, что ты никогда не будешь знать нужды!

Если ты согласен помочь, просто одень на свой палец вложенное в свиток кольцо и трижды поверни его, добавив слова Гис Гиллах! Тем самым ты подтвердишь свое согласие и желание помочь, беря на себя обет и клянясь сделать все для его выполнения. Это же кольцо показанное любому из Клана Мертвых Песков немедленно привлечет к тебе самое пристальное внимание и родит желание выслушать твои слова — ибо это наш клановый символ.

Заклинаю! Прими на себя обет! Выполни мою просьбу! Ибо сейчас, пока ты читаешь, мой призрак витает за твоим плечом и жадно вглядывается в твое лицо, ожидая увидеть на нем согласие! Не растопчи мои надежды!

Вздрогнув, я рывком обернулся и взглянул назад. Никаких намеков на витающих в воздухе жалобных призраков. Фуф…

Значит это всего лишь метафора для красного словца.

Бросив взгляд на кольцо, я удивленно присвистнул — колечко самоидентифицировалось.

Тип: украшения.

Название: Знак клана Мертвых Песков.

Описание: невзрачное кольцо, выточенное из кости неведомого зверя и покрытое загадочными символами.

Класс предмета: редкий!

Прочность: уничтожить невозможно!

Дополнительно: украсть\забрать\продать невозможно.

Никаких бонусов. Даже одного пункта на защиту не дало. Просто невзрачное украшение.

Что ж…

Что там просил неизвестный?

Найти терминатора в женском обличье и покарать. Ага. Эта самая предательница, играючи отправила на тот свет целую толпу мужиков, проявив при этом недюжинную фантазию в выборе способа убийства. Впрочем, почему бы и нет? Я ничего не теряю. Ни о каких сроках упомянуто не было.

А раз так, то поступаем следующим образом: ухватившись за надетое на палец кольцо, я трижды повернул его вокруг пальца, на третьем обороте громко произнеся Гис Гиллах!

Мягкая вспышка.

Перед глазами высветило сразу несколько сообщений.

Внимание! Уникальное задание!

Вы получили задание «Алишидара Лих Дуорос: вооружена и смертельно опасна!»

Условия выполнения задания:

Передать пергаментный свиток с посланием любому воину Клана Мертвых Песков. Награда: малый кошель с золотом, случайный подарок от клана, + 2 репутации с Кланом Мертвых Песков.

Или

Убить отступницу Алишидару Лих Дуорос покарав ее за предательство. Награда: неизвестно, + 5 репутации с Кланом Мертвых Песков.

или

Пленить отступницу Алишидару Лих Дуорос и доставить ее в руки Клана Мертвых Песков. Награда: неизвестно, неизвестно, + 8 репутации с Кланом Мертвых Песков.

Достижение!

Вы получили достижение «Уникум» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение: +5 % к шансу получения уникальных\скрытых заданий.

Текущий шанс: 6%

Вот так сюрприз.

Находясь в грязной канализации, я нарвался на уникальное задание.

Впрочем, его уникальность еще не говорит абсолютно не о чем. В мире Вальдиры подобных казусов довольно много. Любое не повторяющееся разовое задание по сути является уникальным, хоть и без оного статуса. А приставка «уникальное» означает лишь довольно призрачный и редкий шанс получить таковое, плюс повышенную награду и гарантированную головную боль. Знаю. Читал.

Одному из игроков «посчастливилось» — получил он задание найти таракана альбиноса, насекомое с полностью белоснежным хитином, обитающего где-то в пределах Альгоры. И награду обещали неимоверную. Так он до сих ищет. Уже второй год пошел. Ходит по городу и спрашивает у всех подряд: «Таракана не видели? Белого такого». Альгора огромна. Таракан микроскопичен. Поди найди. Злая шутка — но лишь отчасти. Ведь таракан на самом деле существует. Бегает где-то и не подозревает, что за его усатую голову назначена награда. Если поймаешь его — будет тебе счастье великое. А может игрок просто туповат и действует в лоб, не пытаясь зайти с другой стороны и придумать что-нибудь неординарное. Не знаю.

А вот мне еще повезло — есть все шансы выполнить задание хотя бы по минимальному варианту. Просто доставить послание в торговый оазис. Если торговый, значит, есть и движение. Доберусь. Когда из канализации выход найду. А искать загадочную беглянку по всему гигантскому миру Вальдиры — нет уж, ищите дураков. Она может быть где угодно. В любом городе. Посреди глухой чащобы. На вершине высоченной горы. Под водой у ахилотов. Монашенкой в одном из далеких и жутко закрытых храмов, куда нет доступа никому кроме первосвященников семнадцатого ранга и обязательно одноглазых и хромых на обе ноги и то, войти можно только по нечетным четвергам и во время дождя… вариантов уйма! Как найти? Это не иголка в стогу сена. Это серая песчинка на сером же пляже, ничем не отличающаяся от своих соседок. Никаких зацепок. И не подскажет никто. Да никто и не ведает поди.

И кроме заумного имени я не знаю ничего, даже внешнего вида девушки. А вот про ее навыки уже многое успел узнать. И увидеть результаты их применения на сломанных и обожженных

наглядных пособиях, разбросанных тот тут, то сям. Это я про встретившиеся на пути трупы.

В общем, откладываем мутное задание в дальний ящик и продолжаем заниматься делами насущными. Кроме этого меня сейчас мало что волнует.

По узкому коридору я прошел не больше сорока-пятидесяти шагов и оказался на перекрестки в форме «У».

Передо мной имелось два похожих как близнецы прохода и впервые за все время своих блужданий, я оказался перед выбором. Крысиные бега по прямой линии успешно закончились. Теперь начинаются те же самые крысиные бега, но уже в запутанном лабиринте. Чует мое сердце, что так оно все и будет.

Какое там главное правило при попадании в лабиринт? Правило левой руки? Хотя нет, там правило любой руки, главное не отрывать ее от стены и так до самого конца — либо руку сотрешь о стены по самое плечо, либо таки доберешься до выхода. А мне в принципе неважно — у меня есть карта.

И посему я смело свернул налево и продолжил путь быстрым шагом, с каждой секундой неуклонно наращивая темп и так до тех пор, пока не перешел на бег. И остановился лишь когда под ногами мерзко чавкнуло, перед глазами мелькнула строчка о получении крохотного количества опыта.

Мокрицы! Поперек коридора ползли здоровенные белесые мокрицы, ровным строем, одна за другой, выползая из трещины в одной стене и уползая в отверстие в противоположной. Халява!

Вырвать из мешка супницу, подхватить трех двухуровневых мокриц и запихнуть внутрь посудины, у меня заняло не больше двух секунд. После чего с криком «охота» в супницу бултыхнулся Ползун, а я принялся прыгать по коридору, стараясь придавить как можно больше этой «манны подземной». Чавканье и хруст стояли по всему коридору, из супницы доносилось недовольное урчание питомца, недовольного тем что добыча чересчур шустрая.

Я успел прихлопнуть с десяток гадин и поймать одну живой, после чего поток «манны» окончательно иссяк. То ли мокрицы кончились, то ли они сообразили, что в коридоре мокричный ад и туда лучше не соваться. Последнее насекомое кануло в супницу, а я упал на корточки и принялся осматривать каменный пол. Не то чтобы я ожидал, что мокрицы несут на своих спинах мешочки с ценным грузом, но не посмотреть не могу. И без добычи я не остался, став счастливым обладателем двадцати с лишним ножек и усиков. На прокорм Ползуну, который уже успел покончить с последней мокрицей и сейчас довольно поуркивал, требуя продолжения банкета.

Водрузив слима обратно на плечо, я спрятал драгоценную супницу в мешок и побежал дальше. Да уж, в мире Вальдиры многое можно поиметь даже с мелких ничтожных мокриц. Главное хлебалом не щелкать.

Столь же важно умение быстро тормозить — что я и успел сделать, едва не налетев на стену. Тупик. Коридор перегорожен кирпичной стеной. На переживания времени не было и круто развернувшись, я помчался обратно.

Факел горит не вечно. И меня начинает беспокоить уровень зеленых чернил, использующихся для начертания карты. Они тоже не бесконечны. И перспектива остаться без карты как раз в тот момент когда начались разветвления и переплетения ходов, меня совершенно не устраивает. Пока чернила заменить или пополнить нечем. Если только остатками сберегаемого мною вина, но это еще вопрос, подойдет ли оно в оном качестве.

Добравшись до развилки, я, практически не сбавляя скорости, круто завернул и побежал дальше. И тут же поплатился за это — впереди оказались круто ведущие вниз ступеньки и я мгновенно полетел вверх тормашками. Перед глазами бешено закрутился калейдоскоп обрывочных картинок, мимо пролетел выпущенный мною факел, звуки глухих ударов моей тупой головы о ступеньки, наконец, финальное падение и я замер неподвижно, распластавшись на камне как расплющенная лягушка.

— Ох… ох… — только и мог что постанывать я. Не от боли, конечно. От шока. Падение было стремительным! С меня сняло больше трети жизни — Ползун… ты как?

— Х-р-р-р-р-р-р! Ур-р-р-р-р-р!

— Все, не ругайся. Я так и понял, что тебе не понравилось. Ох… ох…

Поднявшись, я подцепил с пола чудом не рассыпавшийся углями факел и огляделся. И тут же озлобленно заорал:

— Вашу мать! Вот кто так строит, а?!

Я стоял на крохотной лестничной площадке и обе лестницы по бокам вели вверх! Грубо говоря, я сверзился в оборудованную ступеньками яму! Словно некто решил не тратить силы на ликвидацию ямы и просто оборудовал ее склоны ступеньками, соорудив крутой спуск и такой же подъем. Этакая миниатюрная американская горка, по которой я всласть прокатился!

— Чтоб у вас дома перед туалетом такой же аттракцион соорудили! — сорванным голосом прохрипел я.

После чего сплюнул, погладил слима и, огорченно покряхтывая, начал подниматься по противоположной лестнице. Добрался до верхней ступеньки и наткнулся взглядом на потемневшую от времени металлическую табличку с корявой, но

крайне горделивой надписью:

«Спуско-вверх! Я сделать! Астарожно! Гремлин Вуся!»

— Хы-ы-ы-ы… — только и сумел выдавить из себя — Ну, Вусилий, ну… я… вот… встретить бы тебя… А к черту!

Сплюнув еще раз, я попытался оторвать табличку от стены, но куда там! Словно приварена! Сидит намертво. Вытащил из мешка камень поувесистее и озлобленным рыком принялся долбить по табличке, вкладывая всю свою силу.

После нескольких десятков ударов, камень рассыпался на куски, но и табличка не устояла перед таким натиском и со звяканьем упала на пол. А я подобрал. Металл! Довольно сильно потемневший, да и глубоко вырезанные слова портят общий вид, но все же это металл! Пригодится однозначно. Перед тем как убрать табличку в мешок, я всмотрелся в нее и недоуменно нахмурился. Сей неграмотный знак был создан из абсолютно незнакомого мне металла вуссуит. Никогда раньше не слышал ничего подобного. Только сейчас я обратил внимание, что на металле ни малейших следов ржавчины или патины.

Неважно. Пригодится и все тут. А если и нет, то приберегу до встречи с этим чертовым гремлином Вусей и впечатаю ее ему в табло, чтобы неповадно было «спуско-вверхы» сооружать, где не попадя! Гад! Гремлин вредитель!

Здоровье крайне медленно, но все же росло, что не могло не радовать — лечиться было нечем. Разве что выпить вино и запить остатками воды. Но лучше оставить для более тяжелой ситуации.

Дальнейшая часть коридора оказалась без сюрпризов. Вскоре я вновь перешел на бег, хотя на этот раз остерегался ускоряться слишком сильно. Второго такого падения могу и не пережить.

Вскоре я вновь наткнулся на развилку, затем еще на одну, потом на целый перекресток коридоров. Приходилось выбирать самые многообещающие коридоры и следовать им, всей душой надеясь, что сделал правильный выбор. Это будет насмешка судьбы, если потом выяснится, что я уже несколько раз проходил мимо совсем близко расположенного выхода на поверхность и даже не заметил этого.

Несколько раз попадалась живность. Самая разнообразная и преимущественно состоящая из насекомых. Мокрицы. Длиннющие сороконожки. Нечто совсем непонятное и порой бесформенное. Один раз заметил большую крысу, однако хвостатое создание не стало вступать в схватку, предпочтя отступить, напоследок зло блеснув красными глазками.

Догорал второй факел, а на меня все сильнее наваливалась

усталость. Не апатия, а именно усталость. Взгляд «замылился» от однообразных и практически одинаковых интерьеров. Безликие стены, низкие потолки, грубые плиты пола, звуки капающей воды или топоток чьих-то мелких лапок. И так постоянно.

По ребрам неожиданно пробежала колючая волна ледяного холода, заставив меня зябко поежиться. Полное впечатление, что меня зацепило дуновение зимнего сквозняка из приоткрытой форточки. Не успел я удивиться, откуда взяться в затхлых коридорах дуновению ледяного воздуха, как прикосновение холода повторилось, на этот раз «куснув» за шею. Я недоуменно сморгнул — на крохотное мгновение, кирпичная стена едва ощутимо затуманилась, потеряла четкость очертаний.

Все. Похоже, я слишком сильно устал, раз мне уже мерещатся непонятные странности. Пора отдохнуть.

Затушив факел, я потрепал слима и молча вжал кнопку выхода. Пора в реальный мир. Пора отдохнуть умственно и напрячься физически.

До встречи, Вальдира.

Вспышка.

Выход.

К себе в комнату я ввалился уже к двенадцати ночи. Неимоверно усталый после выматывающей тренировки и благостно настроенный после обжигающего душа. Натруженные мышцы благодарно ныли, желудок был полон вкуснятины. В общем — я был доволен!

Покосившись на кокон, я решительно завалился на кровать, по пути зацепив со стола планшет.

Проверив звонки и сообщения, отписался всем друзьям и подругам, из чьей жизни я как-то незаметно выпал, стоило в моей комнате появиться игровому кокону.

После чего взглянул на часы и, дав самому себе еще полчаса, вошел в интернет. Может узнаю чего полезного или интересного. И относящегося к Вальдире — как-то само вышло, что я автоматически вбил адрес официального игрового форума.

Пальцы в нерешительности замерли над виртуальной клавиатурой, не зная, что именно ввести в окно поиска.

Секунду помедлив, усмехнулся и ввел «Гремлин Вуся». Ради шутки.

Ввел и удивленно замер — по экрану побежали многочисленные строчки результатов. Десятки строчек. Судя по всему, гремлина Вусю в Вальдире хорошо знали. Ткнув по одной из информативных ссылок, я вышел на короткую статью, озаглавленную «Великий проказник». С интересом углубившись в

чтение, я вскоре выяснил, что гремлин Вуся фигура достаточно знаковая, неуловимая, независимая и обычно чурающаяся чужого общества.

Короче говоря — да, имелся такой гремлин Вуся. И многие игроки и даже «местные» точили на него зуб, мечтая хоть раз встретить Вусю и хорошенько ему врезать. Но не больше — об убийстве гремлина и речи не было. Только и хотели, что рыло ему начистить — прямо как я, блин!

Проказником Вусю называли из-за его проделок. Причем если обычный проказник шутит с живыми существами, то Вуся предпочитал шутить над неодушевленными предметами, большими и малыми, переделывая их на свой собственный лад. Причем объектом его шутки могло быть что угодно и любого размера. От мелочи до события грандиозного масштаба.

Так Вуся однажды переставил буквы в вывеске булочной и получилось нечто настолько непристойное по смыслу, что никак не могло обрадовать хозяина булочной, не понимающего, почему это вдруг беспричинно хихикающие посетители проходят мимо.

В другой раз гремлин Вуся посетил один из храмов, в результате чего, бесследно исчезла одна из колоколен. Вскоре колокольню нашли — она была на том же месте, но полностью погружена в землю, да еще и перевернута вверх тормашками. Причем ни один кирпич даже не треснул. И никто не заметил, как происходил сам процесс перевертывания и закапывания гигантской постройки. Колокольню так и не откопали, предпочтя над ней построить новую.

С Проказником же связывают возникновение поперек одной из центральных городских улиц Альгоры большой и неимоверно красивой стены из разноцветного кирпича, украшенной серебряными колокольчиками и великолепнейшей керамической мозаикой. И снова, никто не видел, когда и как возводили стену — и это на центральной улице, где всегда полно игроков и «местных» в любое время суток.

Однажды старушечий перепуганный вопль разбудил всю улицу — оказалось, что за ночь, ветхий деревянный дом старушки отрастил себе высоченные птичьи ноги из чистого золота и домишко вознесся на высоту десятка метров. Почерневшая от старости хибара с торчащими из дна блестящими золотыми ногами — картинка сюрреалистическая. Дом «новой» русской Бабы Яги, по-другому не скажешь.

Таких случаев было еще очень и очень многое. Причем каждый раз что-то другое. То есть Проказник не повторялся и всегда проявлял фантазию и изобретательность.

Все эти случаи связывало воедино два факта.

Во-первых, все эти происшествия происходили только в Альгоре или в ее ближайших окрестностях.

И во-вторых, на каждом подобном «произведении искусства» имелась металлическая табличка с корявым указанием авторства. Смысл написанного на табличке разнился, а вот подпись всегда была одной и той же — Я сделать! Гремлин Вуся. И каждый раз можно было мгновенно понять, на самом ли деле к очередному курьезному случаю причастен Проказник, или же это подделка. Определялось легко и влет — дело в том, что все настоящие таблички гремлина были сделаны из загадочного металла вуссуита, который больше никто во всем мире Вальдиры не мог повторить и не знал секрет его выплавки. Вуссуитом обладал лишь сам гремлин Вуся. И использовал его только для табличек и ничего иного. Фирменный знак.

Учитывая, что все последствия шуток Проказника старались ликвидировать немедленно, большая часть его творений безвозвратно уничтожена. Разбита стена из разноцветного кирпича, буквы в вывеске булочной вернулись на свои законные места, дом опустили на землю — и так поступали всегда.

От творений гремлина остались лишь таблички с памятными надписями и подписью. И эти самые таблички являлись предметами коллекционирования. Многие игроки собирали их где только возможно, выкупая или выменивая. Тем более что подделать металлические автографы гремлина просто невозможно. Другие честолюбивые «игроки» бились над секретом выплавки «вуссуита». Третьи пытались вычислить местонахождение самого Вуси — либо ради поимки, либо ради простого разговора.

В общем, такая вот загадочная личность, появляющаяся то здесь, то там и творящая веселое беззаконие.

Доподлинно известно, что однажды рассерженный какой-то очередной пакостью Проказника король приказал Гильдии Магов поймать негодника и заставить его предстать перед судом. Через день после сего приказа, король с первыми лучами рассвета поспешно отменил свой указ… и еще несколько суток во дворец и здание Гильдии Магов целыми обозами завозили строительные материалы, а вывозили мелкие куски битого белого и голубого мрамора, причем один из подрядчиков тихим шепотом божился, что в одном из довольно больших кусков голубого мрамора, он с уверенностью опознал остатки чьего-то обнаженного зада. Видать, прознавший о «судебном приказе» гремлин Вуся обиделся и оставил во дворце и Гильдии магов нечто скульптурное, обнаженное, почти наверняка пошлое и дай бог не описывающее в подробностях сексуальные пристрастия сильных мира сего.

В общем и целом — это еще одна красивая и загадочная легенда игрового мира.

Именно такие вот легенды и поддерживают неослабевающий интерес к Вальдире, где каждый день появляется что-то новое и еще более захватывающее.

А я просто наткнулся на мелкую проделку Вуси. Если выберусь — выставлю табличку с автографом гремлина на аукцион. Или выменяю на что-нибудь для себя полезное.

Надо бы еще почитать про клан Мертвых Песков, но глаза уже неудержимо слипаются, планшет выскальзывает из ослабевших пальцев. Спать… пора спать…

Глава восьмая
Атлантида? Гнилая вода и мерзкие обитатели зловонной жижи. Акробат, пловец и верхолаз!

Сидя на верхушке обломка колонны, уцепившись за него руками и ногами, я судорожно дышал, без остановки повторяя одну и ту же фразу:

— Я люблю колонны, я люблю колонны…

Потому как именно этот ненавистный образчик архитектуры спас мою шкуру от бесповоротной гибели. И моего питомца от той же участи.

В нескольких метрах ниже, у основания колонны, вязко колыхалась буро-зеленая жижа, покрытая странными маслянистыми разводами и усеянная мелкими светло-голубыми искорками электричества. Куда не глянь и докуда доставал свет факела, всюду была гнилая вода. Глубиной примерно по пояс мне, или по грудь любому из гномьего племени.

И вновь колонны, полуразрушенные арки, скрывающийся в далекой темноте высоченный потолок, откуда мерно капала вода и стекали крохотные водопады. И посреди всего этого безобразия находился я, сидящий как мокрая курица на верхушке одной из множеств колонн и с трудом сдерживающийся чтобы не завыть в голос.

Я попал! Как кур во щи! Как индюшка в духовку! Как петух… нет, это уже лишнее…

Как это случилось?

Незаметно!

В игру я вернулся как только проснулся. Просто сменил одно ложе на другое, перебравшись с удобной кровати, в не менее удобный игровой кокон.

Вновь потянулись одинаковые коридоры, мини-залы, непонятные коллекторы, врезанные в стены дренажные решетки и трубы слива. Я блуждал в подземельях подсвечивая себе факелом и изредка натыкаясь на мелкую живность, тут же безжалостно уничтожаемую и не дающую практически никаких трофеев и опыта. Скудные крохи того и другого. Но я не роптал. Я не ныл на злодейку судьбу. Я просто шел и шел, все время сверяясь с картой и убеждаясь, что не хожу по замкнутому кругу.

И спустя несколько часов подобных блужданий, следующий ничем не примечательный ход вывел меня на огромное

пространство — на столько большое и кажущееся открытым, что я ненароком подумал было, что выбрался на свет божий! Впрочем, подкинутый вверх и вовремя пойманный факел на мгновение высветил покрытый плесенью сырой потолок и я снова приуныл. Это не поверхность, хотя и кажется таковой. Это просто неимоверно гигантское помещение с неподдающимися воображению размерами.

В любом случае, после узких коридоров сие пространство показалось мне даром ниспосланным с небес. Наконец-то плечи не задевают узкие стены, наконец-то голова не скребет по низкому потолку, наконец-то можно резко крутнуться на месте, не боясь при этом врезаться лбом в кирпичный выступ или боднуть стену.

Свобода!

Еще когда боязливо стоял на пороге, заметил впереди едва различимое зеленоватое свечение, столь тусклое, но одновременно столь родное, знакомое и многообещающее — именно так светилась зеленая плесень, подарившая мне запас чернил для карты. Которые неотвратимо подходили к концу.

Из темноты никто не нападал. Никто не спешил полакомиться блюдом из слима и человека. Не было даже намеков. Лишь привычные звуки.

Именно тогда я и сделал главную стратегическую ошибку — я не стал возвращаться в тесные казематы, а решил изобразить из себя вольную птичку и вволю «полетать» по столь свободному и неограниченному пространству. И шагнул вперед, держа курс на зеленое свечение.

Не насторожился я и когда каменный пол начал с каждым шагом превращаться в пологий склон и становиться все влажнее и влажнее. Я даже не замедлил шаг, когда на пути начали попадаться первые крохотные лужицы влаги.

Первое сомнение в здравости своих действий у меня появилось, когда путь мне преградила вода — практически неподвижная и затхлая. Но решив, что к грязной воде мне не привыкать, не размокну чай, да и пачкаться дальше уже просто некуда, я осторожно двинулся вперед и ступил в воду. И опять на меня никто не бросился, что меня несказанно воодушевило. На пути начали попадаться частично погруженные в воду каменные обломки, торчали огрызки колонн, виднелось нечто вроде разрушенных контуров имевшихся здесь некогда помещений. Причем на камнях отчетливо виднелись следы роскошной в далеком прошлом резьбы, на колоннах остатки выложенной зеленоватым камнем виноградной лозы с пышными гроздями плодов. Все было настолько реалистично, что я завороженно

созерцал окружающую меня местность, мельком попадающую в свет факела и снова исчезающую в темноте.

Первое что приходило на ум — Атлантида. Мифическая страна, погрузившаяся в океаническую пучину. И я словно бы шел среди остатков былого великолепия, с каждым шагом уходя все дальше в полузатопленные руины и погружаясь все глубже — затхлая, застоялая вода все поднималась и поднималась, доходя мне уже почти до пояса. Сейчас самое бы время остановиться, но тут как на грех, факел высветил группу стоящих впереди построек с полуразрушенными стенами и несколько колонн. И стены и колонны были увиты побегами темно-зеленого растения, несомненно, живого, а не из камня. Там же имелась светящаяся зеленая плесень, обильно покрывшая мокрый камень. И вообще — там дальше, судя по всему, находился центр гигантского помещения. Об этом свидетельствовала необычайная густота мелких непонятных построек, конструкций и прочих сооружений. Там может быть оружие. Там может быть экипировка. Или заклинания. В общем — там могут быть трофеи! Добыча! И Ползуна до отвала накормлю. И грибов для себя может найду…

Именно эти, несомненно, корыстные соображения и сподвигли меня сделать еще несколько десятков шагов.

После чего начались события, в результате которых я чудом остался в живых и оказался на верхушке обломанной колонны, взобравшись туда с неимоверной быстротой, буквально взлетев по вертикальной поверхности.

А случилось вот что — сначала раздался приглушенный всплеск, мгновенно меня настороживший, потому как по звучанию он полностью отличался от обычных и уже насквозь знакомых мне звуков падающей, стекающей, капающей или же льющей воды. А этот незнакомый звук… больше всего было похоже, что нечто довольно крупное мягко сползло с берега в воду. Словно плеск воды принимающей в себя огромное веретенообразное тело крокодила.

Едва я представил, что это именно так, что сейчас, где-то у моих ничем не защищенных ног плывет уже разевающий свою здоровенную зубастую пасть крокодил… у меня волосы на голове зашевелились и резко встали дыбом. Воображение страшная штука.

В любом случае, именно этот странный всплеск заставил меня резко сменить направление движения и с максимальной скоростью поспешить к торчащему из воды полузатопленному телу поваленной широченной колонны. По той же причине — из-за страха — я двигался мелкими и частыми зигзагами, посекундно оглядываясь через плечо и освещая взбаламученную

мною поверхность затхлой воды.

И когда из воды метнулся белесый полупрозрачный жгут, я вовремя его заметил и панически заорав, нырнул с головой, пропуская неведомую опасность над головой. И не выныривая рванул вперед, молясь, чтобы оказавшийся в другой стихии Ползун не слетел с плеча и не растворился. Молотя руками и ногами вонючую воду, я проплыл несколько метров и с шумом вынырнув на поверхность, поплыл дальше, тем самым резко увеличив как скорость своего продвижения, так и резкий рост шкалы усталости. Плыл почти в полной темноте, ориентируясь лишь по слабому зеленому свечению плесени, служившему мне путеводным ориентиром. Факел попав в воду погас мгновенно, только и успев что противно зашипеть.

Позади раздалось сразу три непонятных хлопка, полетели брызги. Еще одна атака! И все это в тишине — ни рычания, ни криков, ни бурчания или попискивания! Неизвестный враг нападал абсолютно молча! А я его по прежнему не видел.

С рыком преодолев последние несколько метров, я уцепился за поваленную колонну и одним рывком вытащил себя из смертельно опасной воды, в любое мгновение, ожидая увидеть, как на моих ногах сомкнутся челюсти страшного монстра. Обошлось — челюсти так и не показались. Но на этом хорошие новости кончились — свистнул разрезаемый воздух и ко мне метнулось сразу несколько белесых жгутов, вырвавшихся из воды с нескольких сторон сразу! А я весь перемазанный светящейся плесенью — измарался, пока втаскивал себя по светящейся поверхности колонны. Я прямо как новогодняя гирлянда — разве что не моргаю, но свечусь столь же ярко. Я только и успел плюхнуться плашмя и с этого положения рвануть низким стартом прямо по колонне, стремясь убежать прочь как можно дальше.

На бегу запаленно крикнул:

— Ползун, держись!

— Ур! — подтвердил понимание поставленной задачи слим.

Направлялся я по самому отчетливо видимому мне маршруту — по телу одной колонны, держа на курс на виднеющийся впереди высоченный огрызок еще одной колонны, от подножия до обломанной вершины сплошь покрытой светящейся плесенью. Куда либо сворачивать я не рискнул — там вода и практически темно. Здесь я хоть худо бедно вижу куда ставлю ноги.

За несколько секунд добравшись до края колонны, на мгновение остановился и осмотрелся по сторонам, до предела напрягая глаза, стараясь выловить в густом зеленоватом полусумраке хоть что-то.

Короткий стегающий удар и около моей ноги по камню

шлепает тонкий и непонятный белесый жгут. Я успеваю заметить на его конце нечто вроде слегка изогнутого и зазубренного костяного шипа. И жгут прилетел с той стороны откуда я его совсем не ждал — спереди и слева. Окружили!

Рискуя напороться на скрытый под водой булыжник, я рыбкой нырнул в воду и яростно погреб вперед.

Вырваться из окружения! Уйти от воды! Тогда спасен!

И только я успел порадоваться столь умному плану, как спереди вновь послышались тихие плески от чего-то крупного, мягко падающего или сползающего в воду.

Медлить и раздумывать бело некогда. Глухо выругавшись, я рванул к светящейся колонне и, с ходу вцепившись пальцами в обросший и растрескавшийся камень, подтянулся вверх, поднимая себя из воды. Дальше все смутно.

Как я оказался на вершине колонны, как лез по вертикальной каменной поверхности так быстро и каким чудом не сорвался… — на эти вопросы ответа я не ведаю. Этот промежуток времени для меня превратился в смазанный калейдоскоп.

Но в итоге, я оказался оседлавшим верхушку колонны. С намертво вцепившимися в камень пальцами, с дико стучащим от перепугу сердцем, с почти зашкалившей шкалой выносливости и с двумя короткими строчками информативного сообщения перед глазами:

Ваша выносливость повышается на 1 ед.
Ваша ловкость повышается на 1 ед.

А еще имелся скребущий по камню колонны белесый жгут, не дотянувшийся до вершины всего каких-то пару жалких метров. Следовательно, не доставший и до меня. Глядя на вытекающую из медленно сползающего зазубренного шипа прозрачную густую жидкость, я зябко передернул плечами. Почти наверняка это яд. Либо убивающий сразу, либо парализующий.

На всякий случай я подтянул под себя ноги, сложив их по-турецки.

Выждал несколько томительно долгих минут, сидя неподвижно и старательно сканируя глазами все вокруг себя, благо полностью светящаяся колонна давала довольно много освещения. Да и как оказалось, стоило угаснуть факелу, как обнаружилось еще несколько источников тусклого света, причем некоторые находились под водой. И двигались…

Да, я не оговорился. Вокруг подножия колонны ставшей моим гнездом, под водой, медленно двигалось несколько округлых светящихся пятен. Чуть более тусклых, чем светящаяся плесень, и отличающихся от нее по цвету — непонятные пятна светились

синим, от самых светлых до самых темных оттенков.

Похоже, именно они и являлись агрессором, подло напавшим на меня из темноты.

Смущало только одно — больно уж медленные были эти непонятные существа. Я насчитал их больше десятка источников подводного света вокруг себя, и они постоянно двигались. Но за прошедшие пять минут, если и сдвинулись, то совсем ненамного. Или сейчас они просто выжидают, стараясь не выдать своего присутствия и не подозревая, что собственные светящиеся бока выдают их с головой? Черт его знает. Но страху я от них натерпелся будь здоров.

Плеск, короткий свист, глухой удар, в камень колонны с размаху врезается зазубренный костяной шип прикрепленный к длиннющему белесому жгуту. Да какой длины эта чертова штука? Метров десять? Самое малое.

Заторможено наблюдая, я слишком поздно спохватился, что шип не соскользнул, а зацепился за камень! Белесый жгут резко натянулся, мелко завибрировал и словно бы начал сокращаться и утолщаться одновременно.

Что за?! Принцип лебедки?

Поспешно выхватив копье, я согнулся в три погибели и врезал острием по вибрирующему жгуту, стараясь не столько уколоть, сколько перерезать проклятую штуку. И мне это удалось — судя по всему, белесый жгут если и был прочен на разрыв, то от острого лезвия защищен не оказался. С гулким звуком оборвавшейся струны жгут лопнул. Шип остался на колонне, а остатки непонятного щупа бессильно упали в воду, откуда буквально за секунду до того как я перерезал жгут, показалось нечто округлое и светящееся, мелькнула опознавательная надпись, которую я успел жадно прочесть.

Гребехрок. Двадцатый уровень.

Как-как?

Гребехрок? Что это за название такое?

То, что я видел в раздавшейся на мгновение воде, несомненно было не живой плотью. Нет. Скорее что-то вроде панциря или даже перламутровой раковины покрытой светящейся синей слизью. Кажется, я даже успел заметить узкую щель меж двух створок. Раковина? Причем очень характерной формы и насквозь знакомой. То есть это по любому моллюск. Двустворчатый. Гребехрок…

Гребешок? Создатели игры изуродовали обычного морского гребешка?

Взяли безобидную ракушку из реального мира, многократно

увеличили в размере, добавили светящуюся слизь поверх раковины, снабдили гарпуном-лебедкой с зазубренным шипом пропитанным ядом или чем-то иным не менее неприятным и обозвали все это дело гребехроком?

Тот еще мутант! Да еще двадцатого уровня — в пять раз выше меня! И я один, а их тут немеряно!

Кстати, а что еще умеет делать гребешок? То, что обычный моллюск не охотится таким вот способом это понятно, а что еще? Жемчужины умеет высиживать?

Сильный всплеск, у поверхности воды появляется светящаяся раковина гребехрока. С треском сомкнулись створки раковины.

Гу-у-р-рл-л!

Моллюска отнесло метров на пять в противоположную от меня сторону, а я… а я получил в грудь удар водяным кулаком и бешено замахал руками, изгибаясь всем телом и судорожно стараясь сохранить равновесие и не рухнуть с колонны. Вот это тычок! Пунктов жизни к счастью не сняло, но насколько же сильный и точный удар!

Гребехрок в меня плюнул! И попал!

Что-то вроде реактивной тяги. Я получил тычок водяным фонтаном, а этого гада отнесло в противоположную сторону, впрочем, не особо далеко.

Интересно, а обычные гребешки так умеют? Понятия не имею. Я мало о них знаю. И в глаза практически не видел, разве что надоевшая эмблема одной нефтегазовой компании постоянно лезет в глаза куда не глянь. Да и не суть важно.

То что плавает, стреляет и плюется вокруг меня, к своим «прародителям» гребешкам не имеет ни малейшего отношения — после того как над ними поработала изощренная фантазия разработчиков. Разве что в общих чертах и не более. Такие возможности у обычного моллюска могут быть только в игре или на еще не открытой другой планете.

Гу-у-р-рл-л!

Гу-у-р-рл-л!

Чплях! Чплях!

От сдвоенного попадания меня круто накренило и, я таки кувыркнулся с колонны, лишь чудом успев извернуться и зацепиться за камень пальцами. И повис, елозя ногами по колонне в поисках зацепки и злобно ругаясь:

— Черт! Черт! Черт!

— Ур! Ур! Ур!

— Так вас всех!

— Ур! Ур!

Вишу на осклизлом краю колонны, весь мокрый и несчастный

— нет, не так я представлял себе романтику воровской жизни. Совсем не так!

Подтянувшись, вновь утвердился на верхушке, восстановив свое кредо «царя горы».

— Выкусите!

— Гур!

Не дожидаясь еще одного «подарочка», вытащил из мешка веревку и, обмотав себя вокруг пояса, привязал концу к торчащему каменному шипу. Сам себя на привязь посадил. А что делать? Плавать в воде кишащей гребехроками мне не улыбается.

Гу-у-р-рл-л!

Мне снова врезало водяным кулаком, но натянутая веревка не позволила слететь с насиженного места и все обошлось душем из грязной воды. Я выругался. Ползун довольно заурчал — вместе с водой прилетело несколько ошметков желтых водорослей, и они шлепнулись прямо на слима. Тот воспринял это как приглашение к обеденному столу и сразу приступил к трапезе.

— Ползун!

— Гр?

— Надо что-то делать — озвучил я напрашивающуюся на язык истину.

Гу-у-р-рл-л!

Чплях!

Зло утирая мокрое лицо от «плевка» гребехрока, я повторил:

— Точно надо что-то делать! Иначе я озверею!

— Ур! Ур-гур! Хр-р-р…

— Что значит «И здесь жить можно?».

— Хр-р-р-р!

— Кормят и поят бесплатно?! Это враги!

— Ур!

— На, ешь — буркнул я, вырвав из-под себя пригоршню светящейся плесени и плюхая все это добро на обрадованного слима — Впитывай калории всем телом. А я пока осмотрюсь. И пособираю вкусности.

Следующие пятнадцать минут прошли именно в таком ключе — осмотр и собирание.

Я доверху наполнил кружку свежими чернилами и набрал целую охапку плесени для Ползуна, убрав про запас в мешок и не забывая подбрасывать новые порции еды никак не могущему насытиться слиму. Пряди плесени, капли воды, остатки водорослей — все это прямо на глазах тонуло в студенистом теле моего питомца и растворялось там без следа. А слим от переполняющего его счастья аж хрюкать начал — еще бы, столько еды! Ешь от пуза!

Больше ничего интересного я не нашел — из трофеев.

Немного прояснил для себя всю тяжесть ситуации, в которой оказался.

Я окружен. Вокруг заняли позиции гребехроки двадцатого уровня. Вооруженные ядовитыми гарпунами с длинным линем и водяными пушками. Воевать против них — не вариант. Сразу помру.

Пытаться убежать по воде — этот номер не прокатит. Слишком много здесь этих тварей. Хоть одна да зацепит. Дожидаться пока они уйдут… здесь их дом, зловонный и грязный, но родной. Куда они пойдут? Верно. Никуда.

И для меня остается только один вариант — найти способ добраться до сухого берега и при этом не попасть в зону досягаемости гарпунов гребехроков.

И сейчас я как раз и высматривал такой способ.

Надо двигаться посуху. По заранее выбранному маршруту. Если и окунаться в воду, то только в крайнем случае и ненадолго. И двигаться надо крайне быстро, без ошибок и без тупиков. Если меня загонят в коробочку ловушку, то сразу конец всему.

Именно поэтому я продолжал стоически сидеть на верхушке колонны, не обращая внимания на периодические попадания в меня водяных фонтанов и медленно скользя глазами по скудно освещенной местности. А так же, не забывая поглядывать на стегающие по колонне гарпуны, пристально следя, чтобы ни один из шипов не зацепился за камень.

А Ползун жрал! Взахлеб. С жадностью. Будто всю жизнь голодал.

И покрывал собой все мое правое плечо, дотянувшись уже почти до лопатки и прикрыв своим телом основание моей шеи с правой стороны. Все прикрытые участки получили повышенную защиту. Бонус крохотный, но все же!

Через полчаса сидения и размышления, я выбрал единственно возможный маршрут. И к моему глубокому сожалению, он вел совершенно в противоположном направлении от покинутых мною коридоров. Но в ту сторону пробиться шансов не было — практически сплошная водная гладь с крайне редкими вкраплениями выступающих из воды каменных руин. Не получится.

Пристальным взглядом я проследил будущий маршрут от начала и до видимого конца, старательно рассматривая и фиксируя в памяти все ориентиры и точки, за которые я смогу зацепиться.

Все, больше здесь высиживать нечего. Осталось спровоцировать противника на активные действия. Потому как

палить из гарпунов и водных пушек без перебоя они не могут — есть определенный промежуток, как я уже выяснил на своей насквозь промокшей шкуре.

Не отвязывая веревку, я приподнялся и с силой замахал руками по сторонам, имитируя несомненно взбесившегося, но все же вкусного кролика. Ответ не заставил себя ждать.

Гу-у-р-рл-л!

Гу-у-р-рл-л!

Гу-у-р-рл-л!

В колонну впилось с пяток костяных гарпунов.

Быстрым движением отвязав веревку от камня, я с силой взмахнул руками, оттолкнулся ногами и метнул свое тело вперед, рыбкой прыгнув с колонны!

Главное чтобы получилось! Главное чтобы получилось!

Пока я в свободном падении, прокрутить тело… есть! Кульбит удался, я сумел перевернуться в воздухе, подставляя под удар не голову, а ноги.

Приземление! Тяжкий удар в полусогнутые ноги, меня тянет вперед и, не сопротивляясь, я ухожу в кувырок, подымая фонтаны брызг. Ползун противно верещит, недовольный столь внезапным акробатическим представлением.

Последний раз кувыркнувшись, я вскочил на ноги и помчался дальше, несясь по лишь слегка прикрытому водой камню — явно остатки какого-то древнего здания. И весь этот сумасшедший бег лишь при тусклом зеленом освещении от покрывающей все вокруг плесени. До жути хочется оглянуться, но я не позволяю себе этого — только споткнуться не хватало.

Камень под ногами резко кончается, сменяясь на глубокую воду, но я готов к этому и вновь ухожу в длинный прыжок. Резко вытянув руки, хватаюсь за плети неизвестного мне растения, опутывающего здание, на чью стену я прыгнул. Растения выдержали мой вес. Перебирая руками и помогая себе упирающимися в стену ногами, я изо всех сил лезу вверх, а карабкаться довольно высоко — здание никак не ниже четырехэтажки и стена практически монолитная — ближайшие окна начинаются на уровне третьего этажа, чьи темные провалы заросшие подземной растительностью я заметил еще со своего насеста.

Добравшись до испещренного выбоинами подоконника, хватаюсь за край и с облегченным вздохом совершаю кувырок внутрь здания, после чего вздох облегчения сменяется воплем ужаса — здания не оказалось! Под болтающимися в воздухе ногами лишь пустота! Руки выстрелили вверх и чудом успели ухватиться за край только что преодоленного окна, я повис в

воздухе, хрипя и ошарашенно озираясь вокруг. Охренеть!

Ваша ловкость повышается на 1 ед.

Я карабкался по единственной уцелевшей стене и когда влетел внутрь окна, оказался не в уютной комнате с надежным и крепким полом, а просто очутился по другую сторону стены и едва не ухнул вниз с высоты трехэтажного дома.

Подтянувшись, я уселся на широкий подоконник и замер в неподвижности. Ни к чему делать лишние движения, привлекая к себе внимание. На этом мой первый отрезок маршрута закончился, настало время вновь оглядеться. Заодно понизится уровень усталости.

Цепко всматриваясь в ближайшую местность с высоты третьего этажа, и фиксируя в памяти увиденное, я между делом вывел на экран показатели персонажа, дабы посмотреть, что изменилось.

Сила — 9
Интеллект — 1
Ловкость — 12
Выносливость — 14
Мудрость — 2
Доступных для распределения баллов: 0

Что ж, для своего пятого уровня все очень неплохо. Особенно радуют показатели ловкости и выносливости.

Теперь я могу бежать быстрее и дольше. Прямо в точку — именно это мне и надо.

Оглянувшись, я всмотрелся назад и отчетливо различил медленно плывущие под водой светящиеся синим силуэты гребехроков. Не потеряли меня из виду — потому как плывут точно на меня. У них что, наведение по тепловизору?

Высмотрев супостатов позади, столь же настороженно порыскал глазами впереди и вскоре обнаружил неподвижные синие светящиеся пятна то здесь, то там, неглубоко под водой. Гребехроки со всех сторон. Разбросаны хаотично по всей акватории затопленных руин. Словно минное поле. А я сапер. Радует, что хотя бы эти не пришли в движение — значит, еще не засекли вкусного меня.

Проблема была в том, что внизу, у основания приютившей меня стены, было сплошное каменное месиво. Бесформенная куча, кое-где покрытая водой. Выглядит ужасно — ноголомка, по-другому не сказать. Дальше небольшой участок открытой воды, а за ним вновь нагромождение разнообразных каменных остовов.

Виднелись даже несколько колонн, соединенных между собой ажурными арками оплетенными растениями. Но если спускаться со стены и медленно пробираться среди каменных нагромождений… слишком долго.

Кстати о растениях…

Воспользовавшись копьем, я быстро обрезал несколько толстых и длинных побегов растительности, сразу же убрав добычу в мешок. Пригодится. Крепкие, гибкие. После чего вновь вернулся к созерцанию будущего маршрута, не забывая поглядывать назад, на медленно приближающийся тыловой отряд врага.

Взгляд сам собой сполз на уже виденный мною участок открытой воды. Судя по всему, раньше, там было нечто вроде общественной купальни или здоровенного бассейна в форме округлой чаши, чьи каменные края обросшие светящейся плесенью до сих пор вздымались над поверхностью воды где-то на метр. В диаметре чаша никак не меньше пятнадцати метров, на ее дне видны крохотные голубые пятнышки света — сидящие там гребехроки. И либо чаша такая глубокая, либо гребехроки совсем маленькие, новорожденные. Бьюсь об заклад, что на самом деле хищные ракушки нормального размера, просто сидят глубоко на дне.

Сразу за гигантской чашей начинались колонны с арками, уходящие в темноту. А дальше я уже ничего не мог различить — лишь мутное зеленоватое свечение.

— Так, так, так — задумчиво пробормотал я, теребя нижнюю губу — В принципе, почему бы нет? Спускаться по стене и пробираться через груду камней… это не вариант. Засекут и загарпунят. Ползун! — позвал я, вставая на подоконник ногами и слегка сгибая их в коленях.

— Ур!

— Держись крепко! — выдохнул я и резко выпрямив ноги, метнул себя вперед словно камень из пращи. С высоты трехэтажного дома — Че-е-е-е-ерт….!

— У-у-у-у-у-у-ур! — согласился верещащий слим.

Короткий полет по крутой дуге, я перемахиваю через каменную кучу обломков, почти впритирку миную каменный бортик чаши и со всего размаха рыбкой вхожу в воду. Вошел не идеально. Куда там. Шумный всплеск, фонтан взметнувшейся воды вперемешку с ряской и я ухожу на глубину, где отчаянно изгибаюсь всем телом и, преодолев инерцию, рвусь наверх. Перед глазами мелькает информация системы о моем запасе времени без дыхания.

А подо мной, далеко внизу, на самом дне чаши, начинают

медленно шевелиться гребехроки. И да — я угадал! Это не гребехроки были маленькие, а чаша глубокая! А вот чего я не угадал, так это того, что непонятный бассейн может оказаться куда глубже моих представлений, а гребехроки будут настолько гигантскими, что запросто сжуют запорожец целиком!

Судорожно взбивая воду, я рвался на поверхность, а подо мной ворочались гребехроки гиганты семидесятого уровня!

С-с-с-санк!

В сантиметрах от моего лица просвистел здоровенный гарпун, прикрепленный к толстенному линю, оставляя за собой след из пузырьков. Меня не задело лишь чудом.

С-с-с-санк!

С-с-с-санк!

С-с-с-санк!

Еще три перекрестившихся гарпуна ушли вверх, врезавшись в борта бассейна и зацепившись. Лини резко натянулись, по ним прошла вибрация. На мгновение, взглянув вниз, я разинул рот в безмолвном крике ужаса — со дна величаво поднималось четыре гигантских полыхающих ярко-синим сиянием монстра. Шипастые раковины, узкая щель между створками, промеж которых изумрудным светом пылает неимоверное количество обращенных на меня жадных глаз! Такое впечатление, что ко мне поднимаются четыре чемодана набитых глазными яблоками!

И в эту секунду я, наконец, вынырнул, хватая воздух ртом. И не делая пауз, стремительно погреб к противоположному бортику бассейна. Время я не засекал, но пару мировых рекордов на скорость побил однозначно.

При следующем взмахе рука ударяет о скользкий камень. Сдвоенным толчком ног вытолкнув себя из воды, цепляюсь за кромку бортика, подтягиваюсь и начинаю переваливаться через край.

Гу-у-р-р-рл-л! Столь знакомый и одновременно более сильный звук.

Чпля-ях!

Мощный удар в спину буквально перебрасывает меня через бортик чаши и, пролетев пару метров аки бешеная курица, я плашмя шлепаюсь на мелководье. Отплевываясь, вскакиваю и, что есть духу, мчусь прочь, буквально лопатками ощущая, как на меня нацеливаются водяные пушки гигантских монстров. Пару десятков хитов жизни как не бывало — снесло мгновенно, от кувыркания по мелководью. Если от удара водным сгустком меня впечатает в стену — мало не покажется. А если насадит на острый каменный обломок…

И посему я мчусь, вкладывая в свои движения все, что у меня

есть. Несусь прямо к высоченным и узким колоннам. Почти что шпили, соединенные ажурными арками.

Гу-у-р-рл-л!

Я резко бросаюсь в сторону и удар водяной пушки приходится по накрененной каменной плите, что тут же начинает заваливаться и с тяжким грохотом рушится за моей спиной, до меня доходит лишь поднятая ею волна.

Гу-у-р-рл-л!

Чпля-ях!

Удар! Меня швыряет вперед как игрушку. Я кубарем несусь по мелкой воде, пока не замираю в полном ошеломлении. Поднимаю голову из воды и, озлобленно сплевывая гнилую воду, подтягиваю под себя локти и вновь резко рву с места, сразу же круто уходя в сторону. Маневр удался — следующие всплески прошли мимо. Эти чертовы гиганты, похоже, вообще не нуждаются в перезарядке! Стреляют как из автомата!

С-с-с-санк!

Мимо меня пронесся гарпун и, уйдя далеко вперед, врезался куда-то между крупных камней. Резко натянулся толстый белесый жгут и начал резко сокращаться, таща за собой своего монстра хозяина.

— Ур-род! — рявкнул я, выхватывая верное копье и с размаху ударяя лезвием по несущей мне смерть нити.

И копье лишь безвредно отскочило, не нанеся ни малейшего урона. Этот монстр мне не по зубам. Ни одна из его частей.

И остается только одно — бежать! Проворно бежать, шмыгая между свистящими гарпунами и водными сгустками, шустро унося ноги от старухи смерти.

Пригнувшись к самой земле, я нечленораздельно заорал и ринулся вперед, с разными интервалами прыгая из стороны в сторону и петляя словно заяц.

В ушах раздавался свист гарпунов, чмоканье водных пушек и скрежет тянущихся по мелководью гигантских раковин.

Перед глазами вырос узкий шпиль колонны и, круто завернув за него, я помчался к следующему, прекратив вилять и полностью доверив защиту своей нежной спины каменной длани колонны.

Уровень усталости прерывисто замигал красным. Еще немного и я свалюсь в параличе от изнеможения.

Но вторая колонна совсем рядом. Буквально в двадцати шагах. Всплескивая воду, спотыкаясь и хватаясь за торчащие камни, я добрался до основания увитой растениями колонны и тяжело упал в воду. Упал и замер, считая про себя стремительно летящие секунды и не отрывая взора от зашкаливающей шкалы усталости. Давай… давай… давай…

— Ур… ур… ур…

— Сейчас, сейчас, Ползун — едва шевеля губами, пообещал я, краем уха прислушиваясь к приближающемуся скрежету.

Мелководье играло мне на руку — рванувшие за мной гребехроки были столь большими, что их чудовищная масса сейчас была как неподъемный якорь. Они не ползли ко мне — они натужно волочились.

Но тут полно более мелких хищных ракушек. Они могут быть в нескольких шагах от меня. А я лежу мертвым грузом и выжидаю, когда появится лимит. Проклятье…

Шкала усталости прекратила нервное мигание и ровно заалела. Еще несколько секунд… краснота медленно поползла вниз, давая мне сигнал к началу действий.

Поднявшись, первым делом я зашел за колонну, сделав ее буфером между мной и самой большой опасностью. Ухватился за толстый искривленный побег растения и начал очередное восхождение. Медленное и расчетливое. Никаких резких рывков, никакой спешки. Если я сейчас ненароком загоню усталость до предела, то просто свалюсь вниз безжизненным кулем. Прямо в широко раскрытые створки раковин голодных гребехроков.

Пронзительный свист. Чуть ниже меня в колонну врезается тонкий хлыст моллюска и бессильно отлетает прочь. Я даже не дергаюсь. Все столь же спокойно, в ровном темпе, продолжаю движение вверх. Экономно и скупо.

Еще минута и преодолеваю отметку в десять метров. Мелкие гребехроки двадцатого уровня мне больше не страшны. А вот их большие братья…

Едва у покинутого мною основания колонны послышался тяжкий скрежет, я мгновенно взвинтил темп и что есть духу, рванул вверх.

Гу-у-р-рл-л!

Руки намертво вцепляются в толстый стебель. От удара водным сгустком меня впечатывает в колонну, ноги срываются, и я повисаю на одних руках. Ненадолго — уже через мгновение я вновь стремлюсь вверх. И последующие выстрелы из водной пушки проходят мимо.

Визг гарпунов заставляет меня совершить невозможное — я буквально катапультирую себя на несколько метров вверх, да еще и поджимаю ноги, сворачиваясь в крохотный комочек. Страшное оружие гребехроков ударяет ниже, выбивая каменную крошку и разрывая ковер растительности на куски. А я уже ползу дальше, уподобившись обезбашенной на всю голову мухе.

И лишь поднявшись на немыслимую высоту двадцати с лишним метров, перевалившись через верхний край колонны и

рухнув на крохотную каменную площадку, я позволил себе торжествующе ухмыльнуться и свесить голову вниз, желая полюбоваться опозоренными гребехроками. Я, четвертый уровень, сделал столь крутых монстров вчистую!

Далеко-далеко внизу, в мутной воде ворочалась россыпь светящихся синих пятен. Четверо самых больших пятна неподвижно застыли у самой колонны, и казалось, смотрели наверх, меряясь со мной взглядами.

Хотя, кто знает — может они зоркие как орлы. Может, и правда видят сейчас радостное выражение моих глаз.

И посему… свесив руку, я показал моллюскам гребехрокам оттопыренный средний палец, да еще и помахал им в воздухе. На палец налипло довольно много зеленой светящейся плесени и оттого, подсвечен мой жест был неплохо. Издалека видно. Издалека обидно.

Снизу донесся густой и протяжный рев. Полное впечатление, что врубили корабельный ревун.

Так они все-таки могут издавать звуки?

Просто молчуны по природе? И ревут только когда видят птицу обломинго?

Сноровисто обдирая с камня всю имеющуюся в наличии растительность и пихая в мешок, я лишь задумчиво пожал плечами — мне без разницы как там у них обстоят дела с наличием голоса. Я с ними беседовать не собираюсь.

Особенно учитывая тот факт, что при взгляде на меня они видят не разумного Шмыга, а хорошо отбитый кусок сырого аппетитного мяса.

Напичкав слима пучками плесени и, высыпав сверху горсть мелких листиков, я посчитал свою миссию по кормежке питомца выполненной и с чистой совестью направился к узкой дуге арки, соединяющей «мою» колонну с соседней. А расстояние немалое… метров пятнадцать, может больше. Архитектурный ансамбль здесь просто потрясающий. Грандиозный размах.

«Дорожка» в ширину была с метр, что для меня просто шоссе — ветра здесь нет, гребехроки в затылок не дышат и гарпуны не метают. Лепота.

Прежде чем ступить на узкий арочный мостик, я вгляделся вдаль и удовлетворенно хмыкнул — я насчитал никак не меньше десяти уцелевших колонн и соединяющих их арок. Большего и не надо — столь большое расстояние преодоленное высоко над зловонными водами, позволит мне быстро и тихо убраться из зоны обитания моллюсков гигантов. А что там дальше — разберемся на месте.

Переходя на привычный быстрый и скользящий шаг, я

невольно все же оглянулся в сторону скрывшейся в темноте каменной чаши.

В тот момент, когда я глубоко погрузился после неимоверного прыжка, там, на дне, среди гигантских раковин гребехроков, я увидел нечто странное — у чащи не было дна. Была лишь массивная решетка с большим люком посередине. На этой самой решетке и сидели ракушки монстры, перед тем как ринуться за мной. А за решеткой лишь вода и чернота. Бездна со стылой водой — вода в чаше была куда холоднее, чем в окрестностях. И была не столь грязной и затхлой.

Что это за чаша такая, и что находится за решеткой? Что это за развалины, населенные хищными моллюсками и почему здесь столько растений? Здесь никогда не бывает солнца… Почему все пришло в запустение?

Не знаю… и сейчас мне не до этого.

Но знаю одно — монстры гребехроки надежно прикрывают тайну чаши своими массивными раковинами. Мимо таких стражей пройдет не каждый. И не всякий додумается нырнуть внутрь непонятного бассейна.

Место безумного марафона осталось далеко позади. Я больше не оборачивался, предпочитая смотреть под ноги и поглядывать на карту, если верить которой, я двигался под острым углом к той же стороне гигантского зала, откуда и пришел — только гораздо левее от двери, через которую столь необдуманно попал сюда.

Можно сказать, что я совершил полный круг — осмотрел местные достопримечательности, набрал сувениров, отведал местной еды и, вволю пообщавшись с аборигенами, ухожу довольным и пресыщенным. Отдых удался. Питомец тоже доволен. Жаль только у выхода меня не ждет рейсовый автобус с маршрутом следования: «Зловонная Лужа — Альгора». Придется пешочком.

А это что за иконка мягко мерцает в углу? Активировать.

> Уникальное достижение!
>
> Вы получили достижение «Храбрая Моська»!
>
> (Данное достижение не имеет рангов и не совершенствуется).
>
> Памятное достижение для игрока, сумевшего нанести не принесший урона удар по монстру, многократно превосходящему его по уровню и остаться при этом в живых.
>
> Поздравляем!
>
> Ваша награда за достижение: перламутровая статуэтка Грозного Гребехрока с памятной надписью

«Придет время — и он падет к моим ногам!».

Класс предмета: редкий.

Статус предмета: единичный коллекционный предмет.

Несколько секунд слышался лишь шум моих шагов, а затем, высоко вверху, под самым потолком, над тушами ворочающихся в грязной жиже гребехроков, раздалось приглушенное и едва сдерживаемое веселое хихиканье.

Мне было весело… значит, я и правда не нанес ни малейшего вреда своим ударом, когда врезал копьем по толстенному жгуту гарпуна.

Пусть так. Я моська, а он слон. Но я храбрая моська. И когда вырасту, очень даже возможно, что я выберу свободный денек и навещу старых друзей гребехроков. И тогда посмотрим, кто от кого будет бегать.

Ползун мелко задрожал и издал нечто вроде довольного ворчания.

— Правда что ли? — поразился я — Ползун, ты наелся?!

— Ур… — лениво отозвался слим и затих.

Заснул. Ну да ладно — он у меня еще маленький. Пусть спит.

А я пока постараюсь продвинуть нас с ним еще дальше. И надеюсь еще ближе к солнечному свету.

Глава девятая
Дубля Осьмнадцатый. Грейвер на пути. Пожар и ангелы

Последние сотни метров я бежал по грязевой отмели, увязая в густой жиже по самую щиколотку и чувствуя как с каждым преодоленным метром вязкое сопротивление грязи ослабевает и сходит на нет. Еще больше обрадовала вынырнувшая из темноты высоченная стена. Вот и граница зала.

Завидев в стене правильной формы отверстия, я радостно запыхтел и, поднажав еще-чуть чуть, вскоре вырвался из грязи, оказавшись на столь милом и обычном каменном полу. Скорость продвижения резко увеличилась.

В коридор я ворвался словно опутанное плющом пушечное ядро и, наспех проскочив несколько десятков метров, обессиленно рухнул на пол. А вернее сказать — рухнул на громадную охапку самой разнообразной растительности, которую до этого прижимал к груди. Насобирал в самом конце своей пробежки, наткнувшись на грязевой холм, сплошь обросший растительностью — неприглядной и большей частью серой или белесой, но мне и такая сойдет. Не внешний вид важен.

Особенно же меня порадовали морщинистые и похожие на подсохшую клубнику мелкие ягоды. Стоило мне осторожно попробовать одну, для проверки на съедобность и восстановление хитов жизни, как внезапно окружающий меня мир резко посветлел. Ягоды даровали ночное зрение. Ненадолго — я съел ягоду всего десять минут назад и вокруг снова начала сгущаться тьма, но эффект великолепен, пусть даже и столь скоротечен. Всего таких ягод я нашел около пятнадцати штучек, тщательно проверив весь грязевый холм, хотя и рисковал нарваться на блуждающего гребехрока.

Обошлось. И сейчас я абсолютно заслуженно валялся на большущей охапке зелени, позволив себе несколько минут отдыха.

Получилось. Удалось. Я остался жив и благополучно вырвался из обители гребехроков.

Приобрел новые знания. Несколько баллов характеристик. Немного трофеев. В общем и целом результат неплохой.

Верный слим все так же продолжал спать, оправдывая свое жизненное кредо: «пожрать — поспать».

А я себе такого счастья пока позволить не мог. Надо убраться

отсюда подальше. Заворочавшись, я привстал и уселся на корточки, собираясь быстренько рассортировать растения и убрать в мешок.

Взгляд случайно скользнул вглубь коридора и когда я уселся, рука уже мягко потянулась к копью.

— Ну-ну, не балуй — глухо проворчало из темноты и ко мне шагнул крайне широкоплечий, но довольно приземистый силуэт — Ни к чему это… Здрав будь, незнакомец.

— Ага — обалдело кивнул я, поспешно разжевывая «осветин», как я окрестил сморщенную ягоду — И ты… здрав будь.

Гном. Рядом со мной стоял гном. Как я уже упоминал — очень широкоплечий, массивный, с бочкообразной грудью и короткими, крепко упертым в землю ногами, обутыми в высокие кожаные сапоги с окованными железом носками.

Лицо… лицо толком было и не разглядеть. Я увидел только нос картошкой и близко посаженные поблескивающие глазки. Все остальное было скрыто лохмами длинных нечёсаных волос и космами густой бороды. Зато костюм я разглядел в подробностях, благо гном кажется никуда не спешил и столь же внимательно оглядывал меня самого. Костюм поражал — это было нечто комбинезона, сшитого из кожи. На талии толстый пояс с неимоверным количеством кармашков. На самом комбинезоне карманов еще больше. От огромных до совсем маленьких и все они нашиты абсолютно хаотично, словно бы их ляпали куда попало, не обращая внимания на то, как будет выглядеть все в целом.

Ну и самое главное — инструменты. Гном был ими увешан! Из каждого кармашка что-то торчало. От рукоятей инструментов, до небрежно связанных грязной тесемкой гвоздей и даже деревянных колышков. За спиной — необъятных размеров серый рюкзак. Именно рюкзак, а не мешок. С такой же кучей забитых до отказа кармашков. Что лежало внутри мешка даже не представляю, но раздут он был до безобразия.

И ни малейших признаков какого либо оружия. Впрочем, на поясной петле висел внушительных размеров молоток, чей боек был с мой кулак размером. Этакая мини кувалда на короткой ручке. Если такой отоварить, мало не покажется.

— Да-а-а-а — протянул я, абсолютно не зная, что сказать.

Никак я не ожидал такой странной встречи. Гном просто взял и появился. Словно ниоткуда.

Ах да — гном не был игроком. Стопроцентный «местный».

— Как звать-то? — лениво и с хрипотцой поинтересовался гном, презрительным взглядом окидывая разбросанные по полу растения.

— Шмыг — машинально ответил я и, спохватившись, назвал полный ник — Шмыговик. А тебя как?

— Дубля я.

— А?

— Дубля! Дубля Осьмнадцатый — повторил гном и поскреб грязными ногтями заросшую щеку.

— Приятно познакомиться, Дубля… — радостно произнес я, только что, сообразив, что эта встреча не иначе как настоящий подарок одного из богов Вальдиры — Послушай! Где выход?

— Выход? А вона, за спиной твоей — ткнул Дубля пальцем в ведущий к гребехрокам дверной проем — Выход.

— Да не из коридора. А наверх! В Альгору! — зачастил я — Ты же оттуда пришел?

— Я? Не… я не оттуда — цыкнул зубом гном и скользнув взглядом по моему плечу, с хлюпаньем утер губы рукавом.

— Нет?! А откуда ты тогда пришел?

— А тебе зачем?

— Так… просто…

— Пришел и пришел. Тебя же не спрашиваю, откуда путь держишь! Вот и ты не выведывай! — сварливо заметил Дубля.

— Да я ничего не выведываю! Я заблудился — поторопился я рассеять заблуждения гнома — Ищу путь наверх, в Альгору. Думал, ты знаешь.

— Думал он… думать раньше надо было, до того как сюды соваться! А я тебе помочь никак не могу, уж прости, Шмурховик.

— Шмыговик!

— Или так — пожал плечами Дубль Осьмнадцатый и вновь провел взглядом мне по плечу — Слухай… почем продашь тварюшку?

— Кого-кого?

— Да его — толстый палец ткнул меня в плечо и только теперь я понял, куда именно все это время пялился Дубля — на моего дрыхнущего слима.

— Слима? — для верности спросил я, проведя кончиками пальцев по тихо подрагивающему студенистому питомцу.

— Ага. Его. Почем торгуешь?

— Не продается — выставил я ладони.

— Эх… — с досадой прогундел Дубля и шумно сморкнувшись, предложил — Может, сменяешь на что? Хошь я тебе за него гвоздь с золоченой шляпкой дам? Большо-о-ой! Блестит! Позолота чуток слезла, а все одно блестит! И гвоздь прямехонький, не гнутый какой!

— Не — мотнул я головой — Говорю же — не продается.

— А я и не покупаю. Говорю же — сменяй его. Гвоздь не

хошь? Хм… хм… глянь-ка! Одну вещицу тебе покажу. Забавна! Во!

На широкой как лопата ладони Дубли появилась крохотная ярко покрашенная детская юла. Обычный волчок, довольно аляповатый и неказистый. Но яркий — этого не отнять. Кислотно красный с желтым орнаментом. Такой крутнуть разок и у ребенка приступ эпилепсии начнется…

— Меняешь? — с надеждой поинтересовался Дубля, приняв мой оторопелый взгляд за заинтересованность в предмете обмена.

— Не меняю, не продаю. Ни на что и ни за какие деньги — твердо ответил я и, заметив как Дубля пожевав губами, вновь открывает рот, поспешно добавил — И не дарю!

Для верности я прикрыл слима ладонью, указывая, что не намерен с ним расставаться.

Повисла напряженная пауза.

Намека на уровень у Дубли не было, но почему-то я был твердо уверен, что против него у меня ни малейших шансов. И если сейчас гном решит забрать Ползуна силой… что в принципе невозможно, разорвать мою связь с питомцем могу только я сам… В любом случае, реши гном выместить свою досаду и дойди дело до драки, мне сразу каюк.

Но, Дубля постоял с минуту, напряженно посверлил меня взглядом, после чего обиженно фыркнул, утер рот рукавом и круто развернулся, явно намереваясь уйти прочь.

— Постой, Дубля, постой! Альгора! Хотя бы покажи в какую сторону идти! — попросил я.

— Ничего тебе не скажу — не оборачиваясь, рыкнул Дубля.

Обиделся.

Но остановился и явно ждет продолжения. Может, надеется, что я передумаю и отдам ему слима? В таком случае он не дождется.

— Дубля, да чего ты? Просто ткни пальцем, где подъем к Альгоре…

— Не скажу! Да и не могу… — чуть помедлив, добавил гном.

— Вот ведь — досадливо почесал я затылок.

И сам гном загадочный донельзя и одежда его загадочна, а поведение так и вовсе загадочнейшее из загадочнейших!

Не гном, а сплошная загадка. Про имя так вообще молчу — первый раз такое слышу!

— А сам-то ты куда идешь? — попробовал я зайти сбоку — Не в город случайно?

— Не в город. А куды иду — тебе какое с того дело?

Дубля явно никак не может пережить моего отказа. Но не

отдавать же Ползуна! Кстати,… а зачем гному этот комок слизи?

— Дубля!

— А?

— А зачем тебе слим?

— Хто?

— Да вот, он! — ткнул я пальцем в дрыхнущего Ползуна.

— А… зверушка-то энта?

— Ага.

— А тебе что с того?

Твою так… и не отвечает и не уходит падла! Стоит с обиженной харей и издевается! Может подсластить ему пилюлю? А чем? У меня и нет ничего ценного. Да и не знаю, что ему нравится.

Хотя… знаю! Золоченые гвозди, например — он чуть не облизывался когда описывал, как блестит гвоздь. Еще у него есть детская юла — тоже ведь не просто так хранит. Ну и слимы ему явно небезразличны, но тут уж фигушки, ничем помочь не могу. У меня есть коллекционные фигурки полученные за достижения. Есть табличка с автографом гремлина Вуси. Но их только в крайнем случае,… а что у меня есть еще? О!

— Ну, пошел я…

— Постой, постой, Дубля! — завопил я, ныряя в мешок — Смотри! Смотри, что у меня есть! Вещь! Красивая!

— Покажь — барским тоном велел Дубля, слегка поворачивая голову.

— Вот!

Я издали показал Дубле игрушечный кораблик, найденный мною среди мусора в сточном желобе.

Пристальным взглядом изучив игрушку, гном повернулся ко мне полностью и я едва сдержал ликующий смешок. Заинтересовался!

— В подарок? — с надеждой спросил Дубля.

— Нет! — категорично ответил я — Только на обмен!

— И что хошь за него? Гвоздь не дам. А вот волчок-кручок… помыслить надо бы…

— В обмен на ответы — озвучил я свои желания — Я тебе игрушку, а ты мне на несколько вопросов ответишь.

— Один подарок — один вопрос — парировал косматый Осьмнадцатый.

— Ладно — кивнул я — Согласен.

— И про Альгору и ходы да лазы ничего не спрашиваешь. Не скажу. Где пройти, где дверь, какая стоит, где что лежит — ничего не скажу! — тут же добавил Дубля и, увидев перекосившую мое лицо гримасу, буркнул — Не можно. Никак не

можно сказать. Хоть что предлагай — все одно не могу.

Черт… Вот почему не можно?! И глаголит он странно! То нормально говорит, то на странный говор сбивается,… не поймешь…

— Совсем-совсем не можешь про Альгору сказать? — с тяжким вздохом уточнил я — И про ходы,… то есть про коридоры.

— Совсем. Ну? Согласен?

— Черт с ним — кивнул я и с некоторым недоумением потер лоб.

А что спрашивать? Меня больше ничего и не интересует. Тогда про Ползуна спрошу еще раз.

— Так зачем тебе слим?

— Зверушка тварюшка-то?

— Да.

— Так ведь вкусный!

— Что?!

— Он и сам по себе очень неплох. А если сахарком кленовым присыпать, да чуток сушеного корешка ламброзии для кислинки сыпануть — так и вовсе лакомство одним словом!

Я едва не заехал Дубле в его мечтательно скривившуюся рожу. С трудом удержал руку. И спокойное выражение на лице.

— Вот только сахарок давно уж кончился — вздохнул гном.

— Сочувствую — процедил я, с трудом улыбаясь сквозь стиснутые зубы.

Этот сладострастно чмокающий слюнявыми губами косматый козел собирался сожрать моего Ползуна!

— Да и тварюшек энтих тут не водится — еще горше вздохнул гном — Там — да, а тут — нет. А туда мне хода нет… эх…

Где это «тут» и где это «там» я спрашивать не стал. Все одно не скажет.

— Давай! — потребовал Осьмнадцатый, и игрушечный кораблик сменил хозяина, мгновенно исчезнув в одном из многочисленных карманов на кожаном комбинезоне.

Заканчивать викторину вопросов?

У меня есть еще один практически бесполезный и не особенно дорогой лот. Почему бы и нет?

— Вот, Дубля, глянь — на этот раз на моей ладони лежала крохотная жемчужинка.

Маленькая, но красивая. И гнома сразу зацепило. Взором так и прикипел.

— Чего знать хочешь?

— М-м-м… а ты сам куда сейчас идешь? — все таки меня

мучило любопытство.

— По делам — буркнул Дубля и жадно потянулся за жемчужиной.

— Так не пойдет! — резонно возразил я, отдергивая руку — Хороший подарок — хороший ответ.

— Ладно уж… чего сразу кипятишься-то? Говорю же — по делам ремонтным. Случилось тут недавно и недалече — сразу три двери с концами пропали, ровно их мархун языком слизнул! А так не положено! Раз поставили — должна стоять! В хозяйстве порядок должон быть! И куды девались? Пусть и ветхие двери были, так ведь стояли же! А тут раз и нету! Даже гвоздика гнутого и того не осталось! Материал прихватил и иду починять. И запоры прилажу хорошие. Так-то вот… еще подарки есть?

— Нет — натужно выдавил я, всей душой надеясь, что висящий у меня за плечами шипастый щит не бросается в глаза.

Я уничтожил три двери — сжег или разобрал, все полезное унеся с собой. А Дубля говорит, что ему надо починить три двери. Совпадение?

Сграбастав с моей ладони жемчужинку, косматый гном проворчал:

— Пойду, пожалуй. И так уж подзадержался тут с тобой. Ну, бывай, Шмыговик.

— Бывай, Дубля — бледно улыбнулся я.

Кто такой этот гном?

Вопреки моим ожиданиям, Дубля не пошел по коридору ни в ту, ни в другую сторону, а подошел к глухой стене и ненадолго замер, явно погрузившись в глубокие размышления. Я не мешал, продолжая выжидать.

Наконец гном повернулся и, смерив меня задумчивым взглядом, проворчал:

— Указать не могу. Понимаешь? Не со зла. Просто не могу.

— Понимаю — кивнул я, хотя ни черта не понимал.

— Зато могу идти медленно и ходы за собой не торопясь закрывать. И оглядываться могу позабыть. Понимаешь?

— Понимаю — подобрался я. Неужели?

— Вот и хорошо. Могу и обронить чего невзначай. Камешек, какой к примеру. Кто знает, у какой двери тот камешек упадет и куда та дверь ведет. Понимаешь?

— Понимаю.

— Так отдашь зверушку?

— Слима?!

— Его-его. Ты мне зверушку отдай. А я и торопиться не буду. И камешек обронить не забуду. Тут идти-то всего ничего. Что скажешь?

Повисла глухая тишина. Я стоял как пришибленный и глядел на сладко спящего Ползуна — на обычный набор цифр, не на настоящего зверька. Это просто набор цифр… он не живой…

— Так что?

— Н-нет — выдавил я — Отдам все, что у меня есть, кроме слима. Даже одежду сниму. Хочешь — с поверхности любое лакомство принесу в то место, которое укажешь. Любое и сколько хочешь! Обещаю! Но слима не отдам. Это мой друг.

— Как знаешь — проворчал гном и, упершись рукой в глухую стену, сделал шаг вперед.

Участок стены на мгновение замерцал, и гном словно бы провалился в него, исчезнув без следа. Я мгновенно кинулся следом и со всего размаха врезался в камень, мячиком отлетев назад и рухнув на пол. Меня стена не пропустила. Ход — а это, наверное, он и был — закрылся сразу. Я упустил свой шанс быстро покинуть канализацию и вернуться в Альгору.

И почему?

Потому что не пожелал расстаться с комком красноватого желе, являющимся лишь набором цифр. Вот почему.

Ох…

Помахали перед носом морковкой. Словно поиздевались.

Дабы преодолеть охватившее меня уныние, я принялся действовать. Собрал с пола разбросанную траву и утрамбовал ее в заплечный мешок. Проверил снаряжение, поправил обмотку на копье.

Убедился, что ничего не забыл и, пригнувшись, помчался дальше, следуя коридору. Факел не требовался — недавно разжеванная ягода «осветин» все еще действовала, и я отчетливо различал окружающую местность. При этом не выдавая себя светом факела. Да и шипастый щит теперь был не за спиной, а в левой руке.

Ползун по-прежнему дрых себе преспокойно раздавленной медузой растекшись по моему плечу и даже не подозревал, что его собирались присыпать кленовым сахаром и употребить в качестве десерта. Хотя нет — сахар у Дубли кончился. Так что слима сожрали бы «как есть». Но он и в ус не дует. Один только я переволновался. А теперь тащу его студенистую тушку на себе, по запутанным проходом и тоннелям. Все как всегда, в общем.

Впереди мелькнул тусклый свет, и я резко затормозил.

Да, я не ошибся — чуть дальше, коридор узко сворачивал в сторону и именно оттуда исходил слабо мерцающий желтоватый свет. Причем очень знакомый — с таким вот источником света я сам путешествовал по подземному лабиринту до недавнего времени.

Факел. За поворотом мерцал факел.

Радостно вопить я не стал. Наоборот — осторожно, на самых цыпочках, прокрался к повороту и, опустившись на колено, медленно заглянул за угол самым краешком глаза. И увидел еще один короткий отрезок коридора, заканчивающийся «Т» образной развилкой, около которой на стене был закреплен пылающий факел. И никого вокруг. Тишина нарушаемая лишь слабым потрескиванием огня.

Я выжидал не меньше минуты, но ничего так и не произошло. И когда я уже собрался было ступить за поворот и направиться к факелу, впереди мелькнула смутная тень и я вновь поспешно съежился и застыл в ожидании.

Тень мелькнула снова. На этот раз я успел заметить ее отчетливые контуры на освещенной светом факела стене — лапа, по стене скользнула тень большой когтистой лапы. У пола заклубился краешек странного темного облачка.

Быстрое шелестящее движение и сбитый сильным ударом факел заскакал по каменному полу, рассыпая тысячи искр. Коридор погрузился в первозданную темноту и лишь благодаря «осветину» я мог что-то различить.

В развилке коридора качнулся темный силуэт, мелькнули ярко желтые светящиеся глаза, послышался тихий и голодный протяжный рык, эхом отозвавшийся от стен и дрожью в моих костях.

На моем пути стоял голодный монстр…

Причем монстр знакомый до боли — именно такую вот тварь я видел на памятном видео из Яслей.

Грейвер. В миниатюре. Раз так в двадцать меньше увиденного мною на видео Грейвера, может даже и того меньше, но со всеми сопутствующими этому монстру атрибутами — облачком темной ауры, когтистыми лапами и ярко желтыми глазами. Высотой примерно мне по грудь — если я правильно успел определить его размеры за те мгновения, когда грейвер «запалился» в свете факела. И двузначное число над его головой — само название прочесть не успел, равно, как и увидеть точные цифры уровня. Но двузначное. От десяти до девяноста девяти.

Мне за глаза хватит и десятки. Я мало что знал про грейверов, но если вокруг появления всего одной такой твари в Яслях подняли столь дикий шум, то явно существа они не простые. Наподобие гребехроков — с их водяными пушками, гарпунами и твердым панцирем.

Но лучше знать, чем предполагать. И посему я развернулся и шустро сделал ноги, остановившись только у хода ведущего в обитель гребехроков. Забился в угол, прикрылся шипастым

щитом и, убедившись, что не вижу ничего подозрительного, равно как и не слышу странных и тревожных звуков, вжал кнопку выхода.

Яркая вспышка, сменяющаяся на полную темноту.

Выход.

Через пять минут я уже сидел у компьютера в своей комнате и задумчиво смотрел на экран, где во всей красе была изображена чудовищная тварь, с длиннющим списком ее пакостных способностей.

Грейвер. Проклятье шахтеров. Тьма во тьме. Высасывающий жизнь. Древний враг. Таких эпитетов было предостаточно.

Что насчет способностей — мощная физическая защита, великолепное зрение в темноте, чудовищные клыки и когти. Все это несколько нивелируется медлительностью монстра. Особых слабостей у грейверов нет — разве что к божественной магии.

Но страшней всего окутывающая его черная аура, чей размер увеличивается пропорционально уровню грейвера. Аура вытягивает жизнь у любого существа попавшего в предел ее досягаемости и отдает оную своему хозяину. Что, по сути, означает следующее — чтобы убить меня, даже такому вот малышу грейвру просто достаточно неспешно пройти рядом со мной, и я благополучно окочурюсь. Даже если я постараюсь проскользнуть мимо него — часть жизни потеряю стопроцентно. Если же споткнусь и грохнусь, либо задержусь по иной причине — моя смерть гарантирована.

Черт…

Убедившись, что запомнил всю информацию по этим «очаровашкам» я вернулся в игровой кокон.

Вход.

Мягко поднявшись на ноги, я вновь неслышно заскользил по темному коридору, к месту, где впервые увидел грейвера.

Снова высунулся из-за угла и замер в напряжении, старательно рассматривая каждую мелкую деталь и оценивая ее на предмет помощи в преодолении преграды.

«Т» образная развилка, я нахожусь в основании ножки. Идеальное место чтобы поместить грейвера — тем самым он блокирует сразу три направления, что в условиях лабиринта и ограниченности передвижения играет огромную роль. Этакая мобильная пробка, плотно заткнувшая сразу несколько горлышек.

Возвращаться назад к гребехрокам и идти вдоль стен гигантского зала в поисках еще одного прохода — ну, как один из вариантов сойдет. Но сначала надо оценить все шансы здесь — вдруг всего в нескольких шагах отсюда начинается длиннющая

лестница, ведущая прямо к свободе и солнечному свету.

К тому же, здесь соперник всего один, тогда как гребехроков целые десятки, плюс каждый из них обладает водяной пушкой и ядовитым гарпуном. В прошлый раз я ушел от них только чудом и не горел желанием искушать судьбу еще раз.

Я закончил обозревать пол и стены коридора — несколько вынужденно, поскольку прекратил свой действие «осветин». Забросив в рот еще одну волшебную ягоду, старательно заработал челюстями. Настолько старательно, словно здесь действовали принципы «чем лучше разжуешь, тем лучше усвоится». Вдруг и правда, выиграю лишнюю минуту света? Вернее, лишнюю минуту умения ночного видения.

Темнота вновь сменилась зыбкой и немного потусторонней картинкой потолка — да, я смотрел именно туда. Других вариантов нет, придется изображать из себя Принца Персии — героя крайне древней игры, про которую я только слышал, да видел пару старых фильмов про этого же персонажа.

У самого потолка, имелся довольно широкий карниз. Где-то в полуметре от потолка и шириной ладони в три, может чуть больше. Пройтись по нему не получится. Проползти — возможно. На четвереньках. При этом одна нога скорей всего будет болтаться в воздухе. В реальном мире сей фокус не удастся, в Вальдире можно рассчитывать на послабление законов физики.

Надо проверить. Рассиживаться некогда да и чревато нехорошими последствиями.

Коротко разбежавшись, я подпрыгнул и,… не достав до карниза, шмякнулся мордой о кирпичную стену, после чего медленно сполз вниз. Машинально потер «ушибленное» лицо, огляделся — не видел ли кто позора? — после чего повторил попытку. Разбег в два мелких шага, прыжок вверх, тело вытягивается в струнку, руки тянутся к заветному краю карниза… Цоп! Самыми кончиками пальцев я уцепился за край карниза и радостно повис. Легко подтянулся, изогнулся всем телом, подкидывая ноги вверх и буквально «влип» в узкую щель между карнизом и потолком. Тесно. Просто до жути. Попробовал шевельнуться и сразу понял, что двигаться на четвереньках не получится. Слишком уж узкая щель. Слишком уж небольшой карниз. А я не юркий таракан — хотя и согласился бы им стать ненадолго. Идея оказалась обречена на провал с самого начала — жаль, что я не понял этого раньше, избежал бы позорного удара физиономией об стену.

Покряхтев от досады, опустил взгляд вниз, собираясь спрыгнуть, да так и замер, встретившись взором с заинтересовано пялившемся на меня грейвером. Ах ты ж!

— К-к-к-к-к-к… — только и смог я выдавить, таращась на монстра под собой.

— Ур? — удивился моей внезапной косноязычности Ползун.

— К-к-к-капец! — разродился, наконец, я.

Как он подошел так тихо и незаметно? Как сумел так быстро преодолеть десяток метров от «Т» образного перекрестка?

Но что случилось, то случилось — грейвер малыш был рядышком и с вполне понятной радостью в желтых глазищах смотрел на меня. Так голодный человек смотрит на краюху хлеба. С вожделением и сглатывая слюну в предвкушении лакомства.

Единственное что меня в данный момент радовало,… хотя нет, какая тут нафиг радость?!

Единственное что меня хоть отчасти успокаивало — я был в порядке. В том смысле, что хиты жизни не убывали, а монстр не пытался ухватить меня за ногу или иную часть тела и стащить вниз. Что означало, что я не в пределах убийственной ауры грейвера и что скорей всего, он попросту не может до меня добраться — не стенолаз, а ростом пока не вышел. Да и его знаменитая аура еще не разрослась и не налилась силой.

Но ситуация патовая. Я подобно мухе прилип под потолком и таращусь на смертельно опасного монстра. Живая мухобойка с аурой смерти…

Вот только в отличие от мухи, по потолкам и стенам я бегать не умею. А так пригодилось бы сие умение!

Поерзав на своем узком каменном ложе, я, насколько позволяла моя позиция, огляделся по сторонам и понял, что у меня есть всего два пути — вперед или назад. Вверх невозможно, а вниз… это только для самоубийц.

Учитывая, что ползти задом вперед я не умелец, из более-менее надежных дорог остался только путь вперед. Медленно и трудно, по узкой кишке каменного карниза, который неизвестно где и когда закончится. Опираясь на локти, я подался вперед и преодолел десяток сантиметров, волоча за собой ноги. Зло выдохнул и вновь повторил свой «рывок», получил еще одно микроскопическое продвижение вперед. И еще раз, и еще… Заплечный мешок с шорохом скреб по сырому камню, «наружная» нога то и дело норовила сползти вниз, а там, в коридоре, нетерпеливо переминался голодный грейвер. Монстрик вытянул лапу и со скрежетом прошелся когтями по стене, высекая искры и срывая с камня налипшую плесень. Не терпится ему… хочется поскорее приступить к обеду.

Поняв, что на одних только локтях я далеко не уйду, попробовал изменить способ и уподобился извивающейся гусенице. Дело пошло быстрее, но со стороны зрелище выглядело

наверняка крайне жалко. Этакий почти беспомощный слизняк борется за свою жизнь. Одна радость — никто не видит моего позора.

Успокаивая себя подобными мыслями, я продолжал скрестись вперед, продвигаясь по карнизу. Тяжело ступающий грейвер шел следом, не отрывая от меня светящихся глазищ, что в немалой степени способствовало моей прыти.

Но все хорошее когда-нибудь заканчивается. Закончился и карниз. Резко и бесповоротно. А если говорить прямо — я дополз до самого конца каменной полки, оканчивающейся изломанным обрывом. В этом месте, посреди коридора зияла темная яма — отсутствовала часть пола, стен и даже потолка, образуя трех-четырех метровый провал. Из темной дыры тянуло прелой влажностью, моему воспаленному слуху послышался какой-то шорох и поскребывание.

Дойдя до края ямы, Грейвер остановился, неуклюже заглянул вниз и вновь посмотрел на меня с немым вопросом в глазах — что мол теперь делать будешь? А что тут делать? От беспомощности я сжал кулаки, зло крутя головой по сторонам. Тупик!

Если продолжить двигаться вперед — ухну в яму, неизвестно насколько глубокую и чем заканчивающуюся. Даже если она и неглубокая, на дне вполне могут быть острые колья. Назад… даже если и сумею развернуться, то доползу максимум до конца коридора — до места, где выход в локацию ненавистных гребехроков. И карниз там кончается. По любому придется сползать вниз, прямо в лапы преследующего меня грейвера. Что будет дальше известно и мне и грейверу — мой короткий сдавленный писк и утробный рев заполучившего добычу грейвера. Порвет как тузик грелку.

Поймав себя на мысли, что начинаю обдумывать шанс нахождения в стене секретного прохода, я зло выругался и сам себе велел сосредоточиться на реальных возможностях решить вставшую передо мной проблему.

Что там говорили знаменитые люди, такие как Уильям Оккам и Альберт Эйнштейн?

«Не следует множить сущее без необходимости» и «все следует упрощать до тех пор, пока это возможно, но не более того». Правильно говорили.

Нечего тут думать — в данный момент у меня есть только два варианта развития событий.

Первый — выйти из игры. По истечению короткого времени мое тело исчезнет из мира Вальдиры и грейвер потеряет «наводку» на цель. Но это не гарантирует того, что «потерявшее душу» мое игровое тело заодно не потеряет устойчивого

положения и не рухнет на пол коридора. И не гарантирует, что за время моего отсутствия грейвер куда-нибудь денется — некуда ему деваться. С одной стороны дыра, а с другой стороны водная локация гребехроков.

Второй способ — вперед и вниз. То есть, банальный прыжок-падение в зияющую подо мной яму. И при этом придется положиться на наш знаменитый «авось». Авось яма неглубокая и с мягким дном. Авось и монстров там нет. Авось это и не яма вовсе, а замаскированный телепорт на главную площадь Альгоры. Ах мечты мечты…

Что ж, вперед, значит вперед. Но сначала я немного подстрахуюсь и постараюсь увеличить свои шансы на выживание.

Легко добравшись до заплечного мешка — хорошо, что здесь игра, а не «реал» — я вытащил оттуда имеющуюся веревку, нашел на карнизе крепкий каменный излом и обмотал вокруг него один конец, тогда как другой конец веревки обвязал вокруг пояса. Медленно спускаться вниз я не собирался — поджидающий меня монстр стоял на самом краю провала и ему ничего не стоило достать меня лапой.

Нет. Мой план был в следующем — сигануть вниз словно мешок с картошкой. Я рухну вниз на всю длину веревки и повисну. Очень надеюсь, что именно повисну, а не рухну на дно ямы как придурок — так в мультиках часто бывает. Обвязывается чудак веревкой и прыгает… после чего врезается мордой в камень, ибо длина веревки оказалась больше чем глубина ямы. Оказавшись подвешенным, огляжусь, пойму что к чему и продолжу действовать в зависимости от ситуации. Например, можно попытаться достать до противоположной стены ямы и вновь подняться наверх, оказавшись по ту сторону провала. Выбраться, гордо выпрямиться и показать обломившемуся грейверу какой-нибудь непристойный жест. Дабы подчеркнуть… но пока это только грезы.

Подавшись вперед, я буквально «стек» с карниза и рыбкой канул вниз. Мелькнул гротескный силуэт потянувшегося ко мне грейвера, резко приблизился пол коридора и я канул в пропасть, летя головой вниз. Благодаря ягодам я сносно видел в темноте, но как не таращился, за короткие секунды полета так и не увидел ничего напоминающего дно. А затем веревка рывком резко натянулась, и я повис в воздухе, уподобившись марионетке. Рядом была стена, но едва я потянулся к ней руками, веревка задрожала, над моей головой послышался короткий треск и удерживающая меня нить с жалобным треньканьем оборвалась. Я истошно заорал и под прощальный аккомпанемент утробного рева грейвера полетел вниз, суматошно размахивая конечностями

и пытаясь вцепиться хоть во что-нибудь, кроме своих волос, за которые мне неимоверно хотелось уцепиться и начать их выдирать.

Ладони скользнули по стене, пальцы почти уцепились за крошечную неровность и сорвались. Еще секунда и я врезался спиной в наклонную поверхность, оказавшуюся на удивление мягкой и упругой. На миг показалось что я упал на что-то громадное и живое — например, на сухопутного кита. Не успел я толком определиться, как меня потащило дальше — склон был крайне крутой, почти отвесный. Извернувшись, я попытался вцепиться, найти какую-нибудь зацепку, но заполучил лишь полные пригоршни сухой плесени и мха — именно они и образовали столь толстую подушку спасшую мою игровую жизнь. Спасти то спасли, а вот стремительное скольжение не остановили. Взревев почище грейвера, я выгнулся дугой и уперся пятками в толстый слой мха, взрывая его и рвя на части. Руки раскинуты в стороны, скрюченные пальцы впились в мох, стараясь зацепиться. Десять метров, еще десять метров… и я начал замедляться. А затем ноги уткнулись в небольшой выступ и я окончательно остановился. Вот это яма… вот это глубина…

Только сейчас я понял насколько сильно ошибался. Никогда нельзя менять известную опасность на неизвестную. В другом конце коридора меня ожидали гребехроки и мрачный подземный город утонувший в затхлой воде. Я уже бывал там и знал какие опасности там поджидают. Но по собственной глупости предпочел прыгнуть в неизвестную мне яму и как результат провалился на несколько десятков метров вглубь и выжил только чудом. И вот сейчас лежу на гнилом мхе и понятия не имею где очутился и чего ожидать. Черт! У гребехроков у меня был шанс! Пройти по самому краю, вернуться к известным коридорам… больше я такой ошибки не повторю. Конечно, если выберусь из этой гиблой ситуации.

Зрение начало сбоить и я, выудив еще одну ягоду, употребил ее по назначению, возвращая себе ясность видения. Осторожно приподнялся и, машинально отвязывая от пояса резко укоротившуюся веревку, принялся оглядываться. Пальцы нащупали ровный срез на конце веревки — она не оборвалась, ее срезал грейвер, одним взмахом свой лапы увенчанной острыми как бритвы когтями.

Вокруг меня была каменная мешанина — из огромных валунов и кусков скалы неправильной формы, густо обросших мхом и плесенью. Сверху — темнота. Передо мной крутой уклон уходящий метров на десять дальше и резко обрывающийся еще одним провалом. Вовремя я затормозил. Еще бы чуть-чуть…

По сторонам камни, камни, камни, камни… полное впечатление, что я оказался внутри груды камней. Никаких признаков чего-либо рукотворного. Никаких следов рук человеческих. Здесь явно не бывали каменщики с их зубилами и кирпичами. Первозданная природа. До жути мрачная и словно бы говорящая — тебе здесь не место.

Между нагромождениями камней виднелись узкие щели и дыры — довольно большие, выстланные мхом и усыпанные мелким щебнем. Несколько таких нерукотворных проходов располагалось на одном уровне со мной и чуть в стороне. Насколько мне кажется с моей зыбкой позиции — добраться туда вполне реально. Вот только поскребывание и шорохи стали куда сильнее и доносились они аккурат из тех самых дыр. Один раз мелькнуло нечто маленькое и довольно шустрое. Мелькнуло и исчезло, а у меня подскочил уровень адреналина в крови. Больно уж неприятная была эта тень, несмотря на маленькие размеры. Внутри меня прямо таки зашевелилось нечто древнее и страшное — так, наверное, вздрагивали наши далекие первобытные предки, завидев нечто смутно знакомое и несущее опасность.

Опасное бродит рядом, а я тут распят на крайне ненадежной опоре и боюсь пошевелиться…

Покосившись на пригревшегося на моем плече слима, я несколько смущенно поинтересовался:

— Ты уже проклял тот день, когда я тебя достал из бутылки, да, о мой маленький джин?

— Хр-р-р… — несколько задумчиво изрек Ползун, давая понять, что он еще не задумывался над этим вопросом.

— Эх — вздохнул я, аккуратно переворачиваясь на бок — А ведь хотел как лучше…

Выбросив руку вперед, уцепился за выглядевший довольно плотно угнездившимся ком мха, попытался подтянуться. Волокна мха мгновенно оборвались, а я съехал на несколько сантиметров ниже и ближе к обрыву.

— Черт! — выразил я коротким словом все свои эмоции.

Перевернулся на живот и, уподобившись распластанной и слегка раздавленной лягушке, развел руки и ноги в стороны.

Как хорошо, что меня никто не видит кроме Ползуна! Как хорошо, что меня не видит Кира!

Позорная поза и позорное положение. Осталось только заскулить от горя…

— Нет уж! Скулить не буду! — пробурчал я себе под нос, перенося упор на ноги и подаваясь всем телом вперед.

— Ур! — бодро подтвердил Ползун, выбрасывая из своего тела тонкое щупальце и хватаясь за волоконце серо-желтого мха.

— Помогаешь? Помощник ты мой ненаглядный — начал было я радостно и тут же поперхнулся — слим деловито оторвал небольшой кусочек мха и, подтащив к себе, принялся его со сладострастием поглощать — Нет, не помогаешь — скорбно изрек я — Тебе бы только пожрать!

— Ур! — согласился со мной слим, поводя сразу несколькими отростками по моему плечу, густо покрытому остатками сухой подземной растительности и пыльцы.

Что интересно — там, где по мне прошлись щупальца Ползуна, не оставалось ни комочка грязи, ни пятнышка. Идеальная очистка. Даже крестьянская безрукавка после соприкосновения с ложноножками моего питомца заблистала девственной белизной.

— Надо было назвать тебя Доместос! — проворчал я, повторяя свой микроскопический рывок вперед и чуть в сторону — С малиновым запахом!

— Х-р-р…

На этом я беседу с болтливым питомцем на время прекратил и сосредоточился на продвижении. Тело плотно прижато к крутому каменному склону, руки и ноги медленно двигаются загребающими движениями — будто бы я не ползу, а плыву в густом мху, полностью покрывшему камень. Я корабль, а Ползун капитан, время от времени выхватывающий из «растительного моря» кусочки мха. Плевать. Я согласен быть кораблем, лишь бы его название не было Титаник. И не «Сорвись с обрыва и разбейся в лепешку!»…

Полчаса — примерно столько мне понадобилось чтобы преодолеть около десятка метров. И были моменты, когда меня отбрасывало назад на целый метр, а то и больше, и казалось, что на этот раз мне не остановить безудержное скольжение к обрыву. Сколько нервов я потратил — не сосчитать. Уверен, что сейчас лежащее в игровом коконе мое «реальное» тело быстро худеет. Но мне удалось. И при последнем отчаянном рывке я таки смог уцепиться за прочный каменный вырост и облечено выдохнул. Все. Теперь можно не бояться.

Выдохнул и вновь вздрогнул — сверху донесся резонирующий и крайне разочарованный глухой рев.

Грейвер.

Монстр понял, что добыча ушла и крайне обиделся.

— Обломись, уродец! — прокричал я, задрав лицо вверх — Фиг тебе, а не мясо героя на завтрак!

Мне мгновенно ответили — рев повторился и теперь в нем преобладали нотки раздражения и злобы.

— У-у-у-у-р! — заворчал Ползун.

— Да ладно тебя трястись — отмахнулся я — Чего боишься? Этому гаду нас не достать. Обломись, грейвер чертов!

— Ур-р! Ур! — продолжал волноваться слим.

— Говорю же тебе — нечего здесь бояться-я-я-… о Господи Иисусе!

Оглушающий рев сверху с каждой секундой становился все громче, будто бы издающий его монстр… стремительно приближался! По вертикали и сверху вниз.

— Ходу! Ходу! — завопил я сам себе, обеими руками хватаясь за каменный выступ и подтягиваясь — Шмыг в щелку! Шмыг в щелку! Р-раз!

Одним змеиным движением я втянулся в узкую расселину между двумя гигантскими камнями. Вовремя!

Гулкий грохот в метре позади меня проинформировал о появлении на этой шаткой сцене еще одного актера — и он определенно играл злодея.

Извернувшись ужом, я взглянул назад и увидел грейвера, рухнувшего на крутой склон. Желтые глазища вперились в меня, с глухим ревом ко мне потянулись обе когтистые лапы… и в этот момент грейвер стремительно заскользил вниз по склону, взрывая и перепахивая массивными ногами слой мха и скрежеща ими по камню. Короткий удивленный рык, грейвер медленно оборачивается, словно бы пытаясь понять куда и что его несет, а затем монстр падает вниз и мне слышен только его удаляющийся рев.

— Вот тебе! — не удержался и крикнул я, словно в этом деянии была какая-либо моя заслуга.

Нет, понято, что грейвер пошел именно за мной. А вот в том, что он рухнул с обрыва — точно нет моей заслуги, что косвенно подтвердила система, не давшая мне ни единого пункта опыта.

Привстав и высунувшись из расщелины, я принялся пристально оглядываться, машинально срывая с камня волокна мха и бросая их на довольно урчащего слима. Война войной, а обед по расписанию. И мой питомец следовал этой поговорке буквально.

Мне хватило трех минут, чтобы убедиться в невозможности подъема обратно к столь стремительно покинутому мною коридору. Просто нереально. Вверх шли каменные нагромождения, по которым я еще мог подняться, а вот дальше лишь отвесные стены, по которым без скалолазного снаряжения не взобраться. И слишком уж большой риск сорваться и рухнуть вниз. Один раз мне повезло, не будем искушать судьбу без крайней на то необходимости.

И посему я словно сурок вновь нырнул в свою «обитую» мхом

и ставшую родной щель. Повозился в ней и быстро обнаружил подмеченную раньше странность — в одном месте кусок мха заметно колыхался, словно рос не на скале, а витал в воздухе. Действуя обеими руками, я быстро выдрал кусок растительности и убедился в своей правоте — щель не являлась тупиком. За сорванным покрывалом мха зиял узкий проход, вполне достаточный по размерам, чтобы я мог передвигаться в нем на четвереньках. Факел мне пока не требовался, обе руки были свободны — чего же еще желать?

Протиснувшись внутрь узкой норы, я осторожно полез вперед, шустро перебирая коленями. Пара секунд и я окончательно стал похож на мучного червя — такой же маленький, ползучий и обсыпанный. Пыльца или пыль из перемолотого сухого мха летела на меня просто нескончаемым дождем. Был бы в реальном мире — давно бы задохнулся к чертям. Делать было нечего, и я продолжал движение вперед, хотя видимость резко ухудшилась.

Еще через две секунды я понял какую ошибку совершил, забравшись в эту нору — из боковой расщелины на долю мгновения дернулось что-то длинное и гибкое, резко уколов меня в плечо и столь же молниеносно убравшись обратно. Минус двенадцать хитов жизни!

Не успел я понять что собственно случилось и разглядеть агрессора, как нападение повторилось — но уже с другой стороны! Еще минус десять хитов! Твою так за ногу!

Глухо зарычав, я резко дернулся назад, выползая из ловушки. Короткое мелькание и что-то жалит меня в подбородок! Снизу! На этот раз гибкий отросток ударил снизу! Вылез из невидимой щели между моих упертых в камень рук и ужалил!

На этот раз я не рычал подобно гордому льву. Нет. На этот раз я завизжал как бедный поросенок и что есть сил рванулся назад, пятясь задом. Следующий удар вновь последовал снизу и сейчас я успел разглядеть нечто вроде длинного сегментированного отростка или лапы, оканчивающейся острым прямым шипом. Больше всего этот непонятный отросток походил на лапу таракана или муравья… в общем — какого-то насекомого. Название монстра прочесть не успел — слишком уж быстро все мелькнуло перед глазами, да и я не стоял на месте, а продолжал пятиться назад, вырываясь на свободу.

Никогда не думал, что смогу двигаться задом наперед с такой скоростью. Но из узкой норы я буквально вылетел успев получить еще пару ударов вскользь. По себе. А Ползун отхватил три удара и был на последнем издыхании. В общем, на свободе мы оказались крайне дорогой ценой — оба на грани между жизнью и

смертью. А противник не получил вообще никакого урона и я его даже не рассмотрел. Но мы оба живы. Правда, судя по всему это ненадолго — внутри покинутой мною норы было смутное движение. Словно некто раздвигал полотнища мха и усиленно искал нас, постепенно приближаясь к выходу и к нам. А отступать некуда — если только прыгать с обрыва вслед за грейвером. Ну или нырять в такую же заросшую мхом нору, где меня мгновенно прикончат. Лучше уж с обрыва…

Сорвав со спины копье и щит, я выставил их перед собой, запоздало осознав всю эфемерность такой защиты и противодействия — неизвестный противник был слишком быстр. Молниеносен. То ли это нечто большое с целой кучей длиннющих шипастых лап, то ли целая куча мелких гаденышей двигающихся на около световой скорости. Из этого боя победителем мне не выйти.

Замерев на месте, я лихорадочно продумывал всевозможные пути развития ситуации и столь же быстро отбрасывал их прочь ввиду их полной бесполезности.

Конец…

Как в фильме. Главный герой стоит у самого края пропасти, а на него наседают злобные враги…

Из отверстия норы метнулась лапа, нанеся резкий прямой удар. Я едва успел отшатнуться и подставить щит. Хрустнуло, прочность щита уменьшилась, а меня откинуло на шаг назад. Вот это удар!

Конец? Все, полет на локацию возрождения?

— Ладно! — крикнул я — И плевать! Но если ухожу — то уйду красиво!

Отчаянно рискуя, я отшагнул еще дальше от норы, полностью покинув расщелину — что совсем недавно казалась такой родной и уютной. Оказавшись на просторе, спустился еще чуть ниже и, опустившись на колени, достал из заплечного мешка свои приспособления для розжига огня. В бешеном темпе заколотил по камню, выбивая снопы искры. Трут мне не требовался — вокруг меня его было полным полно. Целая кладовая сухого трута!

Вверху противно зашебуршилось, заскрежетало, из расщелины появилось сразу несколько тонких шипастых отростков, колышущихся в воздухе и словно бы вынюхивающих ускользнувшую добычу. Краем глаза поглядывая на врага, я с остервенением продолжал высекать искры. Удар за ударом, в не снижающемся темпе. И своего добился…

Сухой мох под коленями задымился, затлел, а затем вспыхнул как порох! Похоже, покрывающая мох пыль оказалась весьма горючей. От неожиданности отшатнувшись назад, я

потерял равновесие и кубарем покатился вниз. Извернулся, упал плашмя, но скольжения это не остановило — я продолжал стремительно приближаться к пропасти. Но сейчас меня это волновало меньше всего — задрав голову, я с радостью смертника наблюдал за приближением настоящей стены пламени! Огонь полыхал будь здоров — сильный, мощный, почти без дыма. И вверх пламя двигалось куда быстрее, чем вниз! Миг и ревущий огонь накрывает расщелину со все еще торчащими лапами-антеннами. Раздается режущий уши крик, больше всего похожий на пронзительный скрежет!

Еще мгновение и скрежет затихает, а у меня перед глазами начинают появляться строчки о появлении опыта!

Вот это костерчик я разжег! Вот это побаловался со спичками!

Я радостно ухмыляюсь. В этот момент склон кончается, и я падаю с обрыва, так и не успев стереть с лица ухмылку идиота. Зато руки автоматически успевают метнуться вперед и ухватиться за ребристый камень, слегка выдающийся из стены метров на пять ниже уровня обрыва. Одна рука срывается, зато другая ухватилась крепко, и я повисаю над пропастью, держась лишь одной рукой. Стена огня достигает обрыва чуть позже меня и в следующую секунду мимо меня проносятся огненные комки сгорающего мха и миллионы искр. А над головой с ревом простирается огненная пелена из вспыхнувшей невесомой пыли. Позабыв о своей крайне сложной ситуации, я завороженно смотрю на огненный звездопад под огненным же небом. Пещера осветилась так ярко, как, наверное, никогда раньше до этого. По дальней от меня стене взбирается бушующее пламя, сжирая весь мох и оставляя после себя черный дымящийся камень. А я в центре всего этого пылающего великолепия… и по все еще непонятной причине не отдал концы — не сгорел и не разбился в лепешку.

И мне все еще идет опыт… строчки так и скачут одна за другой… вот-вот и уровень! Ну… же! Уровень…

Рядом со мной ярко вспыхивает белая вспышка света. Я машинально хватаюсь второй рукой за камень и ошалело гляжу на невероятное зрелище — посреди огненного дождя возникает великолепная фигура. Женщина. В белом одеянии вышитым пурпуром и золотом. За спиной широко раскрыты громадные белоснежные крылья, золотистые волосы свободно распущены, над головой сияет яркий нимб. Ангел… меня посетил ангел… словно бы спустившийся в огненный ад, дабы спасти раскаявшегося грешника. И мои губы невольно шевелятся в почти неслышном и сочащемся безумной надеждой вопросе:

— Вы за мной?

Ангел мило улыбается, показывая перламутровые зубы, на меня ласково смотрят ее васильковые глаза… да, она точно за мной… мое спасение… меня вознесут наверх, к синим как ее глаза небесам… к прохладному ветру и золотому солнцу… и в этот миг иллюзия рушится как карточный домик, ибо ангел произносит шокирующие меня до глубины души слова:

— Фото дня! Поздравляем!

— Что?! — сиплю я.

— Фото дня! Улыбнитесь!

Я, не соображая, что делаю, растягиваю почерневшие от пепла губы в кривой улыбке.

— Щелк! — весело произносит девушка ангел — Еще раз поздравляю! Вы победитель ежедневного конкурса на лучшее фото. Фотография будет размещена в выпуске Всемирного Вестника Вальдиры, а так же на игровом портале. Вы получаете приз! Варианты награды придут к вам письмом от администрации. Удачного вам дня, игрок Шмыговик!

— Стойте — крикнул я, но прелестный ангел уже бесследно исчез. Словно и не было тут златовласой девушки с громадными белыми крыльями. Прекрасное виденье было, да сплыло… оставив после себя только отзвуки щемящей сердце музыки.

— Я же тут вишу… над пропастью — жалко пробормотал я.

— У-у-у-ур! — горестно взвывает Ползун, распластавшись на моем плече.

— Фото дня… — уже злее проворчал я — Тьфу!

Встряхнув головой, я выкинул из нее видение ангела. И только тогда обратил внимание на информацию перед глазами.

Поздравляем!
Вы получили новый уровень!
Вы получили новый уровень!
Вы получили новый уровень!..

Вау! Подобных строчек было целых семь! Я поднял семь уровней подряд и даже не заметил этого. Впрочем, оно понятно — не каждый день видишь огненный звездопад и парящего в нем величественного ангела.

Кстати об огненном звездопаде — он исчез. Мимо меня пролетали лишь жалкие искры, затухающие на лету. И дым. Сами стены курились белесым дымом. Копоти так вообще немеряно — взглянув на себя, я даже поразился. Как будто меня обуглили.

Взглянув вверх, я убедился, что почерневший край обрыва девственно пуст. Никаких признаков жизни, никто не свешивается вниз в надежде достать до меня и пообедать. И прекрасно. Сегодня явно мой день. Мало того что стена за которую я

зацепился была лишена растительного покрова, так я еще на ней и удержался, не отправившись в гости к грейверу, обживающему сейчас новые горизонты бытия.

Наметив взглядом маршрут, я удостоверился, что хиты жизни медленно, но верно восстанавливаются и начал свое восхождение, тщательно контролируя куда ставлю ноги и за что цепляюсь. Тактика сработала и вскоре я с крайним облегчением перевалился через край и заполз на черный от копоти склон, лишившийся своего мохового покрытия. Вообще ничего напоминающего растительность или ее остатки! Сажа и пепел.

Расщелина, из которой я недавно вывалился, исторгала из своих недр густой серый дым. Этакий небольшой крематорий. Для всех врагов. Что самое смешное — я так и не понял кого спалил. Что за монстры? Какого рода? Уверен, что помимо этих неизвестных агрессоров там была и другая, более мелкая живность, так же отправившаяся к праотцам.

Медленно обернувшись вокруг своей оси, я изумленно присвистнул. Грандиозно. Иным другим это не назвать. Я устроил грандиозный пожар. Я даже не видел границ пепелища — повсюду лишь сажа, на многие метры в стороны. Маленький человечек устроивший большую проблему.

В любом случае медлить не следовало — респаун еще никто не отменял и в самом скором времени все эти гады вновь возродятся, к моему несказанному горю. И пока этого не произошло, мне надо срочно прорываться вперед, через их владения.

Но сначала опыт! У меня целая куча свободных пунктов характеристик, которые надо незамедлительно использовать. Тогда может и смогу на равных пободаться со столь серьезным противником.

Сила — 9
Интеллект — 1
Ловкость — 12
Выносливость — 14
Мудрость — 2
Доступных для распределения баллов: 35

Даже смотреть страшно — впервые у меня столько свободных баллов характеристик.

— Вор должен быть ловким — повторил я себе прописную истину, никак не решаясь сделать выбор.

А, к черту!

Буду ловким и «толстым» вором, как в древнейшем сериале Китайский городовой. Только там главный герой был

полицейским, а я вроде как преступник… но сути это не меняет.

Рассмеявшись от смешного сравнения, я принялся распределять баллы по двум категориям, быстро доведя и выносливость, и ловкость до тридцати пунктов. И сразу получил два достижения.

Достижение!

Вы получили достижение «Здоровяк» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение:

+5 к защите от атак физического типа.

+75 к количеству пунктов жизни.

Текущий бонус к защите: +5

Текущий бонус к количеству пунктов жизни: +75

И:

Достижение!

Вы получили достижение «Ловкач» первого ранга!

Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.

Ваша награда за достижение:

+5 к защите от атак физического типа.

+3 % к шансу нанести критический удар.

Текущий бонус к защите: +5

Текущий бонус к шансу нанесения критического удара: +3 %

Правда, сейчас я шел уже не по пути вора. А по пути танка со специфическим раскачем.

Так что я калечил персонажа, который должен быть сильным и ловким, а не живучим и ловким. Но выбора не было. Сколько раз я уже буквально висел на соломинке, глядя как яростно мигает шкала жизни? Слишком много раз.

Выправлять положение буду потом — когда выберусь на поверхность. Там, под солнышком, в хорошей экипировке, с неплохим оружием в руках, я быстро выправлю перекос.

К тому же полученные достижения радовали. У меня оставался последний неиспользованный пункт характеристик и с тихим смешком я отправил его в силу. Мои удары станут чуть помощнее, да и веса смогу переносить куда больше.

Выведя экран характеристик, поглядел на получившийся итог и неопределенно покрутил головой. Да уж, ловкий танк…

Сила — 10
Интеллект — 1
Ловкость — 30
Выносливость — 30
Мудрость — 2
Доступных для распределения баллов: 0

Проверил все свое имущество, погладил мурлыкающего слима уже поправившего свое здоровье и, кажется еще больше увеличившегося в размерах. А потом решительно нырнул в черную дыру расщелины и, рухнув на четвереньки в пепел, вновь заполз в узкую нору. На этот раз абсолютно безжизненную — ну, как я искренне надеялся.

Это Вальдира… здесь есть и огнеупорные создания…

Глава десятая
Я вижу свет!.. да тут решетка… Здравствуй, Росгард! Агры подземелья и бег в темноте с препятствиями

Я был бодр и весел как никогда!

Да что там бодр! Я просто лучился счастьем!

Счастьем огромным и всепоглощающим! Прямо как солнечный свет, что упал на мое покрытое сажей и грязью лицо, поднятое вверх и жадно ловящее скудные лучи.

Медленно переставляю ноги и закрепляю позицию…

И ничего что я уже раза четыре сорвался. Ничего что вертикальный колодец настолько глубокий и его стены такие скользкие. Я вылезу!

Аккуратное мягкое движение руками и я поднимаюсь еще на три-четыре сантиметра.

И пусть я в немыслимой раскоряченной позе и похож на знаменитого «витрувианского человека» — только куда более грязного. Захочешь жить, еще и не так раскорячишься. И поэтому я вылезу!

И ничего что я отчетливо вижу железную решетку перегораживающую горловину сточного колодца. Это ведь простая решетка, точно такая же, как и та, благодаря которой я попал в недра подземных катакомб. Простая решетка — отодвинуть ее и всего делов. И я на свободе. Я вылезу…

Пальцы скребут по скользкой стене пока не находят крохотную выпуклость и не зацепляются за нее. Еще пять сантиметров преодолено.

Ничего, что там внизу, среди каменных обломков, мне пришлось ползать долгие пять часов, периодически вступая в битву с различными монстрами или же стремительно уползая от них в расщелины. Я достиг шестнадцатого уровня и был так занят вопросом выживания, что даже не удосужился раскидать свободные пункты характеристик. Я потерял свой толком не использованный шипастый щит — его выбил у меня из рук меткий удар серого хлюподава и щит канул в пропасть, на самом краю которой происходила битва. Хлюподава я все-таки убил. И лишился при этом еще и копья — оно попросту разлетелось на мелкие обломки при последнем ударе. Но ничего. Потеря

оправдана — благодаря устранению хлюподава я смог попасть в его грязное логово заваленное обломками мелких костей, откуда вел извилистый, почти вертикальный и почти невыносимо длинный ход, в котором мне пришлось ползти как змея, извиваясь всем телом. Ход поднял меня очень высоко и вывел в широкий коридор с многочисленными каменными трубами и желобами, в которых бежала грязная вода. И там, почти сразу же, я увидел нечто невообразимое — тусклое квадратное пятно света на мокром каменном полу. Да, это и был нижний край сточного колодца. Я простоял не меньше получаса там, под зевом колодца, ловя лицом благословенный солнечный свет. И именно поэтому я обязательно — вы слышите меня боги Вальдиры? — я обязательно доберусь до решетки, сдвину ее и выберусь на волю! Я вылезу!

Приостановив свое медленное продвижение, я замер и внимательно всмотрелся в стену. Именно с этого места я сорвался в прошлый раз и рухнул вниз. Обнаружив предательски скользкий кирпич, я отметил его место в памяти и, осторожно переместив руку, вбил кончики пальцев в едва различимую крохотную щель. Еще пять сантиметров пройдено…

Да, колодец оказался серьезным испытанием для меня. Взобраться до верха сырой кирпичной стены коридора труда не составило. Кладка была грубая, выступов и впадин хватало. А вот колодец… ни скоб, ни лесенки, ни впадин, ни выступов… абсолютно ровная стена из плотно пригнанных кирпичей. Падение за падением… но я не сдавался и после короткого отдыха вновь бросался на приступ неприступного. И с каждым разом поднимался все выше и выше.

И вот сейчас… прямо сейчас… в самом скором времени…

Упертая в кирпич нога сорвалась и меня перекосило. Устойчивость мгновенно пропала, но я успел рвануться вверх и мертвой хваткой вцепиться в один из железных прутьев решетки. Ухватился и повис, не испытывая ничего кроме еще большего счастья. Вот оно! Вот оно! Альгора, здравствуй! Твой блудный сын вернулся!

Ухватившись обеими руками, я подтянулся и, прижав лицо к прутьям, глубоко вдохнул пьянящий запах свободы.

Свобода-а-а-а-а…

Счастье-е-е-е-е…

— Ползун, мы сделали это! — срывающимся голосом пробормотал я — Сделали, братух!

— Ур!

Поскребя ногами по стене колодца, я нащупал небольшую впадину и хорошенько утвердившись, мягко нажал на решетку

снизу вверх. Решетка не шелохнулась…

— Ничего, ничего — успокаивающе забормотал я — Просто поднажмем посильнее… р-раз…

Решетка не сдвинулась ни на сантиметр. Не покачнулась и даже не заскрипела.

Набрав в грудь побольше воздуха, я напрягся и приложил к препятствию всю имеющуюся у меня силу. Ничего!

Проклятая решетка не поддавалась!

Мне потребовалось еще полчаса, чтобы убедиться, что в одиночку решетку мне не сдвинуть. То ли она весила просто неимоверно много, то ли была заперта на засов или еще иной какой запор. Грустная истина несколько остудила мое приподнятое настроение, но окончательно унывать я не стал — здесь Альгора, людный город. Кто-нибудь пройдет мимо, и я попрошу о помощи. Вдвоем мы справимся быстро. Главное не сорваться и не рухнуть вниз. Главное держаться…

Первый случай представился еще через полчаса. В отдалении послышалось бодрое шлепанье шагов и кем-то напеваемый странный, но очень веселый мотивчик:

— Трум-пурум-пурум-пурум. Трум-пурум…

Сначала в мое крайне узкое поле зрения попали сандальи — соломенные, замысловатого плетения и слегка грязные. Ноги тоже имелись — слегка пыльные и грязные. Затем я узрел и самого обладателя ног — паренька с пшеничной гривой волос до узкого сиреневого пояса опоясывающего нечто вроде бежевой хламиды. Игрок. Совсем маленький.

— Эй! Привет! — крикнул я, прикладывая рот к решетке и выставляя наружу извивающиеся пальцы одной руки — Постойка!

— А-а-а-а-а-а-а! — донесся мне в ответ, быстро удаляющийся крик. Веселый паренек дал драпу сразу после того как заглянул в темноту за решеткой.

— Что за… — растерянно произнес я, переглянувшись с Ползуном, строящим мне грустные рожицы, возникающие внутри его желеобразного тела — Эй! Вернись! Я хороший!

Ответом была тишина. Удостоверившись, что никто не спешит мне на помощь, я вновь принялся ждать, глубоко надеясь, что непонятно чего перепугавшийся парень додумается хотя бы позвать более смелых или сильных игроков или хотя бы стражу кликнет.

Ждал я долго — почти сорок минут, пока вновь не услышал торопливый шум шагов. Кто-то куда спешил.

Прильнув щекой к решетке, я скосил глаз и, вглядевшись в смутно видимую с такой ракурса фигуру, первым делом прочитал

висящий у него над головой зеленый игровой ник.

Рос… Росгард.

Хорошо. А теперь пора бросать клич о помощи.

— Эй… Росгард, постой минуту.

Тот недоуменно закрутил головой по сторонам, явно не понимая, откуда доносится мой голос.

— Вниз, вниз посмотри — заторопился я, поспешно выплевывая слова.

— Йях… — выдал игрок, не особо изящным скачком отпрыгивая назад — Что за…

— Не уходи, Росгард! Помоги! Пожалуйста!

— Ты кто? — с безопасного расстояния осведомился Росгард — «Местный»?

— Ты о чем? Если о классе, то я вор… будущий — невпопад брякнул я, сам поразившись какую дикую чушь несу. Неужели на меня так подействовал пьянящий запах свободы? Или безвыходность ситуации?

— Игрок значит — кивнул Росгард, подходя на шаг ближе, наклоняясь над решеткой и прищурившись, всмотрелся в воздух у меня над головой — Шмыговик?

— Ага! Я же вор, шмыгаю туда-сюда. Отсюда и имя — пояснил я, подтягиваясь чуть выше — Я тут уже второй час вишу, здесь же никто не ходит. Один игрок прошел, правда, я ему даже пальцами махал и кричал, но он убежал почему-то.

— Могу его понять. Хм…

— Помоги, а?

— Как?

— Решетку сдвинуть! Я снизу налегаю, но силенок не хватает. Под решеткой колодец, я еле забрался. Стены скользкие, раза четыре вниз срывался, пока до решетки не дотянулся. Вот и вишу теперь здесь…

Пристально изучив дренажную решетку, игрок огорченно развел руками:

— Извини, друг. Даже вдвоем не выйдет.

— Почему?

— Решетка в камень вмурована. Намертво. Нет здесь выхода. Как ты там вообще оказался?

— Да провалился я несколько дней назад… — мрачно буркнул я, чувствуя, как радостное настроение начинает бесследно рассеиваться. Счастье было, но прошло мимо…

— Несколько дней?! Ты в канализации уже несколько дней?!

— Ага… Вот же черт! Черт, черт! Непруха! Невезуха! Фуф… Успокойся, Шмыг, успокойся, не шмыгай носом брат, держись… О! Росгард! Слушай! Тогда убей меня! Я у поверхности, меня на

городскую локацию возрождения выкинет! Одно убийство и я на воле!

— Здесь мирная зона. Схватки между игроками невозможны. Даже пару хитов с тебя снять не смогу, а за попытку нападения могут «покрасить». Да и как тебя бить? Только три пальца наружу и торчат… Так что извини. Новичок?

— Ага…

— Ищи другой выход, братух. Канализация большая, выходов много. Только глубоко вниз не уходи, там говорят, ползает всякое нехорошее…

— Да уже знаю, что бывает! Такое видел… Блин!

— На форуме карту посмотри, вопрос задай, помощи попроси. Кто-нибудь тебя да выведет или дорогу подскажет…

Ползун некстати заурчал, заинтересовано тянясь к решетке и осекшийся на полуслове Росгард удивленно поинтересовался:

— Ты чего?

— Да это не я. Это Ползун опять буянит, жрать требует. Ползун, тихо! Ладно, спасибо, Росгард. Если бы не ты, я бы так и пытался решетку сдвинуть — произнес я, с трудом скрывая обуявшее меня горе — Я же не знал, что она вмурована! Пойду я. А! Слушай! У тебя еды нет? И фляги. Не за так — я куплю. Нашел тут пару десятков медяков. И обувь бы мне какую — моя развалилась. Тут такие едкие лужи попадаются — как кислота.

— Секунду. Та-а-ак… с едой негусто, но что есть отдам. Надеюсь, через решетку сработает — пальцы же торчат. Открывай торг. Деньги оставь себе.

Я поспешно открыл окно торговли и, к моей неописуемой радости функция обмена между персонажами сработала — это через решетку-то! Послабление системы.

— Принимай.

Мелодично звякнуло. Мне в мешок провалилось довольно много чего.

Я еще успел обрадованно крикнуть:

— Сработало! — но тут мой вес резко повысился от принятого в мешок добра, пальцы сорвались со скользкого прута решетки и с протяжным воплем, я рухнул вниз — Спаси-и-и-б-о-о!

— Удачи! — донеслось сверху, и на этом мой контакт с внешним миром закончился.

Уже привычно переворачиваясь в воздухе ногами вниз, я с неимоверным огорчением смотрел в летящую навстречу черноту.

Выход обернулся тупиком. Помазали по губам свободой и забрали обратно.

Приблизился едва освещенный пол тоннеля и я совершил мастерскую «посадку», приземлившись точно на полусогнутые

ноги.

Медленно выпрямился и застыл неподвижно, пытливо вглядываясь в темный коридор.

Здравствуйте снова, катакомбы. Верно, моя вина — я не попрощался когда уходил в прошлый раз, поэтому меня и не отпустили.

— Ползун…

— Ур?

— Мы обязательно найдем выход.

— Ур!

Сказать то легко…

«Лучше всего у людей получается чесать языками и давать обещания, а вот когда доходит до дела…» — так любит выражаться мой высокопоставленный отец, просматривая очередную бумагу с кучей подписей и печатей.

По привычке забившись в самый темный угол, я закинул в рот ягоду дарующую ночное видение — последнюю. Вот и кончились волшебные «таблеточки». Опять пора возвращаться к древним факелам. Я, конечно, мог бы сесть прямо под дренажным колодцем, из которого исходил зыбкий свет, но поостерегся — вокруг темнота и ничего не видно, тогда как меня, сидящего в световом столбе, видно очень и очень отчетливо. Прямо таки идеальная мишень.

Прожевав ягоду, я дождался когда ко мне вернется четкость видения и подтащив заплечный мешок, принялся его потрошить, изучая, что мне там напихал добрый самаритянин Росгард. Эх… только сейчас пришло в голову — жаль, что у Роса не было с собой свитков перемещения! Уверен что у него не было — а то бы он обязательно отдал одну штучку, не зажал бы… и я бы сразу прошептал заветное слово «Альгора» и оказался бы на солнечной свободе… но у доброго игрока свитков не было… черт… ну, не будем о несбыточном и вернемся к нашим делам насущным.

Первым делом из мешка появился компактный походный кухонный набор, на который я уставился не веря глазам своим. Реальный кухонный набор… небольшой котелок, шампуры, тренога и даже аккуратная решеточка для жарки бифштексов. Класс!

Словно в качестве дополнения к комплекту, я обнаружил в мешке несколько кусков сырого мяса, требующего либо немедленной жарки, либо выбрасывания — мясо было на грани порчи.

Дрова — всего пять-шесть достаточно длинных полешек с ностальгической черно-белой корой — березовые. Такие ладные и красивые, что просто жалко сжигать их. Впрочем, часть сжигать и

не придется — есть куда использовать с более полезным результатом.

Исцеляющие зелья! Святой Росгард! Жадно ухватив бутылочку с красной жидкостью, я собрался было выпить ее содержимое, но вовремя спохватился и остановил свою руку. Нет уж. Хоть уровень жизни далек от ста процентов, но постепенно он восстанавливается сам собой, плюс у меня есть мясо, которое я быстро поджарю и съем. Недовольное урчание показало мне, что даже в собственных мыслях мне не стоит быть таким единоличником. Вздохнув, я подцепил кусок мяса и плюхнул его на колышущегося слима. Секунда и Ползун начал в буквальном смысле обтекать кусок мяса со всех сторон, издавая радостное похрюкивание. Мда… делись с ближним своим! Аминь…

Это што? О! Обувь! Страшненькая, стоптанная, грязная, рваная… но обувь! В реальном мире я бы ни за что такое не надел, тем более с чьих-то ног, но здесь, в Вальдире — я готов на многое. И обувь заняла свое законное место на моих босых ногах. Немного прибавилась защита, а я стал чувствовать себя человеком цивилизованным — пусть грязным, но разумным.

И что еще послал нам добрый-добрый Росгард?

Фляга. Простенькая. Абсолютно обычная. Но целая и полная. Внутри плескалась вода, а не вино, но мне и это за нектар сойдет — я моментально выхлебал половину фляги, хиты жизни поползли вверх. Несколько капель вылил на занятого мясом Ползуна — чтобы ему не всухомятку обедать.

Перед глазами мигнуло, замерцало, затем видимость восстановилась, но я заторопился. Вальдира напоминала, что вскоре действие последней ягоды закончится и я вновь окажусь в полной темноте, в лучше случае в густом полумраке.

Зацокав языком и покачав головой будто недовольная старушка, я нырнул в мешок и выудив оттуда все необходимое, занялся добыванием огня, что у меня получалось уже довольно быстро.

На сухом мхе заиграли мелкие искры, я тихо подул, и вспыхнуло яркое пламя, в чьем свете я успел заметить мелькнувшую мелкую тень и даже прочесть висящую над созданием надпись. Обычная крыса пятого уровня. Такие мне больше не страшны — если встретятся небольшой группой. Но презрительно фыркать при виде помойного создания я не стал, а наоборот, проводил крысу крайне внимательным взглядом, глядя как в темноте исчезает ее длинный морщинистый хвост.

Когда я подбрасывал в костер одно из березовых поленьев, то сердце щемило так, будто отправлял на костер любимую коллекцию книг. Слишком уж мало у меня дров. Слишком скудны

запасы. Кстати о запасах…

— Ползун — мягко произнес я.

— Ур-ч? — прочавкал мой милый питомец, больше всего похожий на сгусток слизи.

— А ведь это мы удачно попали — протянул я, глядя на еще одну крысу, перебирающуюся через довольно толстую и кривую палку.

— Ур?

— То и значит, Ползун. Пора нам с тобой поохотиться. И тебе и мне. А заодно постараемся пополнить запасы. Так что дожевывай быстрее.

— Ур!

— Что значит: «нельзя торопиться, надо тщательно пережевывать»?! Лопай в темпе, ленивец! Некогда нам — и тут же, противореча своим же словам, я с заботой плюхнул на слима еще один кусок мяса — И это тоже кушай! Белок! Вырастешь у меня накачанным как горилла! А то последнее время ты только салатами и питался…

— Угр-угр-угр! — длинно проворчал Ползун, соглашаясь с тем, что кормят его из рук вон плохо.

Хмыкнув, я установил над огнем походную треногу и все вокруг сразу стало гораздо уютней. Этакое неуклюжее подобие походного лагеря. Еще бы булькающий котелок над костром и вкусно шкворчащую сковородку — и вообще было бы супер. В принципе, устроить такой пикник не проблема. Но сначала вооружение — после последних событий, я потерял все оружие и толком не использованный щит.

— Это же все! Все шо нажито непосильным трудом — все погибло! — пробормотал я, повторяя знаменитую фразу из древнего, но бессмертного фильма.

И в этом случае никакого подтекста — я действительно снаряжался неимоверными усилиями. И потерял все почти в один миг. Но унывать не стоит — смог один раз, смогу и еще раз.

Тем более сейчас, когда я получил дар свыше — в буквальном смысле. А если мыслить приземленно — то словно получил тюремную передачу, где помимо куска мяса, было кое-что посерьезней.

Что именно?

А вот это — в моей руке появился обычный шампур, по сути, представляющий собой узкую и плоскую полоску довольно плохого металла. Длиной где-то с локоть, без ручки, но со скверным острием, вполне могущим проткнуть шкуру какого-нибудь мелкого зверька. Например — крысу. Тем более что по умолчанию шампур являлся колющим оружием — владение

которым у меня повышено, благодаря регулярному использованию копья.

Я уже представлял себе, что именно хочу сделать с десятком попавших в мои жадные руки шампуров, но сначала… сначала займемся тем, чем следовало заняться гораздо раньше. Просто когда я впервые попал в сей милый коридор с зарешеченным окошком, то был настолько ослеплен и зачарован солнечным светом, что ни о чем больше думать просто не мог. Полетел, как мотылек на свет… обжег крылышки и рухнул в пропасть. А если выражаться менее поэтично — стоило мне высунуть нос наружу, как надо мной вновь пролетела радостно кудахтающая феерическая птица обломинго. И пришлось возвращаться в родные пенаты — то бишь в грязную клоаку подземной Альгоры.

Пружинисто поднявшись, я поправил ярко пылающее полено, на мгновение замер и тут же мягко прыгнул в сторону шага на два и резко опустил зажатый в руке шампур. Пронзительный визг, я повторяю удар, и этого хватает — у моих ног лежат серая крысиная шкурка, хвост и небольшой кусок мяса.

Удовлетворенно кивнув, я вернулся к костру, по пути прихватив с собой несколько гнилых сучков, попавших сюда через решетку дренажного колодца.

Самое главное я выяснил. Убедился, что шампур вполне можно использовать как оружие.

Гнилые деревяшки упали рядом с костром, крысиная шкурка с хвостом канули в мой заплечный мешок, а я мясо было отдано на съедение Ползуну, на которого, судя по всему, напал дикий жор — слим поглощал пищу безостановочно. И кстати — он вновь увеличился в размере. Ненамного, но все же. Причем, несмотря на задекларированную всеядность, мой слим предпочитал пищу мясную — как мне показалось, если судить по темпу его роста.

Прислушавшись, я уловил в темноте коридора едва слышный топоток маленьких лапок и попискивание. Это хорошо — есть на кого охотиться. Но в первую очередь раскидаю-ка я баллы характеристик, полученные за поднятые уровни, пока я пробивался к этому коридору.

Текущий уровень персонажа: 16.
Сила — 10
Интеллект — 1
Ловкость — 30
Выносливость — 30
Мудрость — 2
Доступных для распределения баллов: 20

На этот раз, вкладывать бесценные пункты характеристик в

выносливость я не стал — попросту не смог себя заставить. Ужасно не хочу превращаться в толстый бурдюк жира с огромным количеством жизни, но практически без урона.

И посему, я торопливо вложил десять пунктов в ловкость — свою основную характеристику — и столько же в силу.

Ввел и радостно ухмыльнулся, заметив самое главное из изменившейся таблицы — у меня вырос урон и неплохо подросло количество переносимого веса. Рюкзак больше не казался настолько тяжелым.

Как итог мои характеристики стали выглядеть следующим образом:

Сила — 20
Интеллект — 1
Ловкость — 40
Выносливость — 30
Мудрость — 2

Про ловкость и говорить нечего — надо просто любоваться столь высоким показателем. Теперь более-менее похоже на вора. Правда, я так и остался тупым и обделенным мудростью — если взглянуть на показатели интеллекта и мудрости.

Хе! Да и плевать — уж что-то, а эти две характеристики мне не нужны. Позднее, при помощи экипировки мудрость придется повысить — для защиты от проклятий и некоторых других неприятных вещей. Но это гораздо позднее — когда моими противниками будут могущественные твари обитающие в самых страшных областях Вальдиры и обладающие особыми умениями. А сейчас, чтобы справиться с обычными крысами и мышами… обойдусь в этом деле без ума и вековой мудрости.

Потянувшись всем телом, я подбросил в руке шампур и почти без замаха, метнул его в темноту. Приглушенный звук удара, короткий пронзительный визг мгновенно оборвавшийся — я попал крысе в шею, нанеся крит, плюс крыса не ожидала моего нападения. Чистая победа.

Вытащив еще два метательных дротика — это я для придания весомости так обозвал шампуры — я крутнулся на месте и почти сразу же обнаружив цель, вновь отправил оружие в полет, метнув его с двух рук. Свистнув, оба дротика ушли к цели параллельным курсом и как не удивительно, оба попали куда надо, пригвоздив несчастную крысу к стене,… а… это не крыса. Мышь. Первого уровня. Даже смешно. Мышка норушка….

— А дело-то пошло! — довольно проворчал я, тянясь за следующим набором дротиков — Пошло дело!

Спустя три часа я вновь сидел у костра, радостным взором обозревая свои виртуальные достижения. Действие ягоды дарующей зрение в темноте полностью исчерпалось, но мне этого больше и не требовалось — пламя полыхало ярко, костер буквально гудел, получив большой запас древесной пищи. Я нашел довольно толстый ствол поваленного и утянутого в канализацию дерева и недолго думая, подтянул его к месту стоянки и запихнул одним концом прямо в угли. Гореть будет долго. Теперь света вполне хватало, чтобы вплотную заняться своими новыми приобретениями.

Потянувшись вперед, я по очереди перевернул жарящиеся на решетке куски крысиного мяса, заботливо следя, чтобы они не пригорели. Аккуратно перемешал содержимое висящего над огнем походного котелка, где булькал густой бульон из той же крысятины, заправленный имеющимися у меня травками, мхом и несколькими грибами. Супчик получался крайне экстравагантным, но тут поделать нечего — сварил из того что было. Почему так сложно? Просто пытался добиться полезного результата при помощи использования различных ингредиентов. Вдруг что хорошее выйдет из такого рецепта…

Убедившись, что приготовление пищи идет своим чередом, я перевел взгляд вниз, где у костра исходили паром куски тряпок и кожи — просушивалась очередная порция. Три факела уже были готовы — ждали своего часа в моем заплечном мешке.

А вообще, чего только не было вокруг костра, чего только не лежало, стояло и висело.

Куски разнородной грязной ткани и кожи, самые различные веточки, ветви, толстые сучья и части расщепленных бревнышек.

Несколько разных бутылок — в различной степени сохранности.

Пустые склянки из-под алхимических зелий — штук восемь.

Обрывки бечевок и веревок самой произвольной длины и толщины. К ним же я отнес обрывок стальной цепи состоящий из десятка звеньев.

Обломки мебели — сейчас я сидел на довольно изящном стуле с гнутыми ножками, но без спинки. Рядышком валялись обломки столешницы, несколько поломанных и потрепанных ящиков — широких и низких, в таких обычно хранят овощи.

А еще самые разные клыки, зубы, целые челюсти, кости и прочие останки неведомых животных, в разной степени сохранности.

Я даже оружие нашел — сломанный лук без тетивы, рукоятку от кухонного ножа с обломком лезвия и кожаный шлем с кольчужными вставками на седьмой уровень.

Шлем кстати уже красовался на моей голове, даруя мне небольшую защиту от опасного мира. Помимо всего прочего, на мне были штаны — широченные, рваные и чем-то напоминающие морские клеши. Штаны были простенькие, на любой уровень и давали защиту всего в одну единицу. Зато прикрывали голые коленки. К тому же, на моей левой руке теперь имелся наруч — кожаный, с медными застежками, почти на грани разрушения. Наконец-то я экипирован! Пусть все взято с помойки, пусть я похож на бомжа, но я экипирован! Хе!

За поясным ремнем торчали метательные дротики — все те же шампуры, столько хорошо послужившие мне в качестве метательного оружия. Я бы назвал свои дротики гордым названием плюмбаты, но не захотел очернять древнее имя смертоносного оружия. Поэтому просто — короткие дротики. Удобно торчащие за поясом и легко доставаемые. Всего девять штук.

Десятый шампур пошел на создание еще одного копья, вместо навеки утерянного. На этот раз результат оказался гораздо лучше.

Копье Шмыговика.
Простое, но опасное в умелых руках оружие, сделанное из подручных материалов.
Двуручное\одноручное оружие.
Урон: 12–17.
Тип урона: колющий.
Минимальный уровень: 10
Прочность: 45/45

Даже название осталось прежним. И меня это полностью устраивало.

Внешне копье довольно сильно походило на предыдущий образчик — такое же древко из плохонького дерева и примотанное к нему острие из шампура.

И вообще, я начинал ощущать себя подземным гоплитом. Правда, гоплиты это тяжелая пехота с обязательным наличием щита, так что я скорее похож на пельтаста, но опять же без щита. Впрочем, я подземник, а у нас свои различия и особенности… мда… это мое сознание так изворачивалось, стараясь придать мне облик мужественного и знаменитого воина.

Пока я размышлял на сии сакральные темы, Ползун требовательно хрюкнул и я протянул ему еще один кусок сырого крысиного мяса. Пусть ест — мне это мясо теперь просто девать некуда. В заплечном мешке хранилось сорок семь крысиных и двенадцать мышиных шкурок. Неплохо я поохотился. Можно

сказать, устроил настоящий забой крыс. И душу отвел и опыта подзаработал и некими припасами разжился. Для полного счастья мне не хватало только магазинчика, куда можно продать добытое и разжиться покупным… мечты, мечты… такими мечтаниями я себе еще и холодную финскую сауну с горячими девочками воображу…

Толчком ноги отправив в костер еще одну порцию дров, я с кряхтением нагнулся и подцепил просохший кусок ткани, принявшись наматывать его на немного кривоватую палку. Факелы, факелы… куда уж без них…

В общем, идиллия. Суровый охотник сидит у уютного костра и занимается необходимой повседневной работой, тогда как его верный скакун… то есть его верный ползун умиротворенно набивает себе брюхо. Небольшая передышка перед очередным рывком, что принесет нам новые приключения. И возможно именно такие приключения, пережив которые, я стану самым знаменитым из всех воинов Вальдиры и меня вознесут на высочайший пьедестал почета и обдадут меня брызгами золотистого шамп…

Плюх!

В жижу под сточным колодцем упал большой камень и меня обдало брызгами грязи. Мою выуженную из мусора одежду это особо не испачкало, но обида проснулась.

— Эй, козлы наземные! — заорал я — Какого хрена бросаете что ни попадя?! А?!

— Ой! — испуганно донеслось сверху, послышался удаляющийся топот ног. Кто-то поспешно отскочил от люка.

— Гринписа на вас нет! — продолжал разоряться я, поднимаясь на ноги и шлепая к упавшему предмету — Бросаетесь, понимаете ли! Это вам не мусорка! Что хоть бросили-то? Хм…

Я отчасти угадал — это была большая каменная плитка, на чьей лицевой стороне отчетливо виднелось несколько сколов и что-то вроде резьбы. Похоже, кто-то пытался изобразить что-то красивое, но у него ничего не вышло.

— Неудачник косорукий! — с удовлетворением проорал я, задрав голову к световому окну — Резчик недоделанный!

— От такого слышу-у-у-у — донеслось сверху, едва-едва слышное, но обиженный голос явно приближался — Ты кто вообще такой? Крыса подземная!

— Наружник сиволапый! — не остался я в долгу.

— Грязный подземник!

— Безфантазийный сухопутник!

— Вонючий мокрохлюп!

— Что у тебя такие узоры по всему туалету были! — прокричал я, потрясая неудачным образцом плитки — Проблем с запорами не будет!

— Чтоб вся Альгора в туалет по большому сходила, а ты бы под главной трубой стоял!

— И пофигу! Я привычный!

— Вот и сиди там дальше! Питайся тем, что больной желудок послал!

— Фу на тебя такого!

— Тьфу! Надеюсь я попал?

— Промахнулся! Ты не только косорукий, но и косоротый! Даже плюнуть метко не можешь!

— Чтоб ты никогда оттуда не вылез!

— Вот не надо о грустном!

— Да чтоб ты… стоп… что значит «о грустном»?

— А то и значит! — горько посетовал я на судьбу злодейку — Застрял я здесь. Выбраться не могу. Слушай, у тебя яблочек нету? Кисленьких?

— Сперва меня во всех падежах склонил, а теперь яблочек просишь?

— А нефиг было плитками швыряться!

— А нефиг было в мусорке сидеть!

— Это не мусорка, а муниципальный объект! И не для того сделано, чтобы всякие косорукие швыряли сюда что попало!

— А вот хрен тебе, а не яблочки! Накося выкуси!

— Да у тебя их и нет поди! Ладно, удачи тебе наружник! Смотри, чтобы волки не схарчили!

— И тебе не хворать, подземник. Смотри крысам на обед не пойди!

— Да я этих крыс на завтрак рву!

— А я волков пинками гоняю!

— Ну и гоняй! Яблоко зажал! Все вы «верхние» такие!

— Как вылезешь, я тебе эти яблоки куда только можно напихаю!

— Тоже мне пихала, нашелся!

— Все, пошел я! А то из твоей ямы воняет сильно!

— К себе принюхайся! Слушай, может у тебя свитки телепорта есть? Не за так! Слово даю — рассчитаюсь по полной.

— Нету! Правда. Хотя тебе бы и не дал. Буду я еще всяким подземникам языкастым помогать!

— Я серьезно. Если есть — буду обязан.

— Я тоже серьезно. Нет у меня свитков. И денег нет. Чего б я иначе резьбой по камню занялся… Так что извини… плескайся дальше в своей луже. Удачи тебе, грязнуля!

— Тебе тоже, криволапый. Бывай.

Повисла тишина. Я вновь остался в одиночестве, но на душе парадоксальным образом полегчало. Хоть и не дали свитки, зато еще раз пообщался. Нюхнул запах свободы едва достигший моего затхлого дна.

Теперь можно и дальше двигать — когда закончу все свои дела. А дел еще ой как много… давно бы пора вернуться в «реальный» мир, но Вальдира не отпускает. Вцепилась намертво. А раз так, то постараемся провести это время с пользой. С этими конструктивными мыслями я и вернулся к начинающему уже затухать костру.

Дверь.

В своих скитаниях я наткнулся на дверь, причем она впервые не являлась преградой — сам широкий коридор был открыт для прохода. А дверь была расположена в боковой стене и представляла собой серьезное сооружение. Металлическая — из плотно посаженных и проклепанных пластин кованого железа. Такую дверку не поджечь… такую дверцу не своротить.

Ничто мне не мешало пройти дальше в поисках выхода, но я остановился, попутно пряча еще одну крысиную шкурку в мешок, а мясо отдавая Ползуну — по коридору я шел не просто так, я дергался на любое движение и сразу вступал в бой, уничтожая все живое на своем пути. Выход, опыт и добыча — больше меня не интересовало ничего.

Вор я или не вор? Вор. А раз так, то пройти мимо закрытой двери не имею никакого морального права. Но особо обольщаться тоже не стоило и все что я сделал — просто внимательнейшим образом осмотрел и ощупал заветную дверцу, могущую скрывать за собой нечто «вкусное». И все. Большего я сделать не мог.

Абсолютно монолитная конструкция на мощных петлях. Толстый металл почти без следов ржавчины. Длинные ряды махоньких заклепок плотно сидящих в своих гнездах. Узкая замочная скважина замысловатой формы. Внутри замочной скважины — темнота. Убедившись, что дверь заперта, я поскреб внутри скважины острием шампура, затем сунул туда палец, дунул туда же… но никакого волшебства не случилось и замок не открылся. Хотя вскрыть вполне реально — если есть отмычки и хоть какой-нибудь навык во взломе. У меня не было ни того, ни другого. Отмычки покупались в Альгоре, навыки получались там же.

Открыв карту, я сделал жирную пометку и накалякал небольшое, но емкое описание находки.

Обидно — ведь возможно я стоял у самого выхода. За дверью

вполне могла быть лестница ведущая в подвал жилого дома или прямо на улицу. Входов в канализацию Альгоры просто немеряно.

Я горько повздыхал и потрусил дальше по коридору. Не пройдя и пяти шагов, наткнулся на точно такую же дверь и в бессилии заскрежетал зубами. Прямо издевательство! Полная копия. Двери явно делали в одно и то же время. Такой же металл, такие же заклепки и даже замочная скважина. На карте появилась еще одна отметка

Ползун презрительно хрюкнул, явно сокрушаясь о немощности своего хозяина, не могущего даже простую дверь открыть. Я лишь вздохнул в ответ. Да, пока не могу. К слову о питомце — он порядочно разъелся. И расползся не только по всему плечу, но и прикрыл собой всю тыльную часть моей шеи от черепа до основания шеи, да еще и одна самая длинная его ложноножка плотно обосновалось на другом плече и потихоньку завоевывала сантиметр за сантиметром. Как результат, если по мне придется удар направленный в плечи или шею сзади — первым его на себя примет мой Ползун. Скорей всего полностью удар он не сдержит, но вот крит снимет почти наверняка, приняв его на свою склизкую тушку. А вот внешний вид у меня упал катастрофически — из-за того же питомца. Но это вполне понятно, ибо я таскал на своих плечах подрагивающий сгусток красной слизи. Красавцем от этого не станешь. И девушки в восторг не придут. Скорее наоборот — с визгом убегут прочь. Как «реальные», так и «местные».

Мимо прошуршала еще одна серая приземистая крыса и к ней устремился мгновенно пущенный шампуро-дротик. Как и ожидалось — не промахнулся. И попал куда метился, крыса даже пикнуть не успела. Ловкость решает очень многое. И в меткости и в скорости — совсем недавно я столкнулся сразу с четырьмя мерзкими крысами и ни одна не смогла меня зацепить, с такой легкостью и непринужденностью уворачивался я от их ударов. Что и требовалось доказать. Мелкие мобы мне практически не страшны, а если и зацепят, то по касательной. Но это я здесь король — под самой Альгорой, а если ниже… ниже я никто, уже успел убедиться на своем опыте. Там меня сожрут и не заметят.

Подобрав жидкие трофеи, я двинулся дальше, высоко подняв пылающий факел и напряженно всматриваясь в стены коридора. Сделав несколько шагов, вновь остановился как вкопанный и, не веря свои глазам, уставился на лежащую под ногами ржавую кирку.

Кирка рудокопа — простенькая, с двумя «жалами», вместо черенка жалкий обломанный огрызок.

— Ты моя родненькая! — просюсюкал я, поднимая находку и

всматриваясь.

Я ошибся. Это кирка землекопа, если верить описанию. В негодном состоянии. Ну да — черенок ведь сломан.

Как бы то ни было, кирка отправилась в заплечный мешок — я чему угодно рад. Если кто-нибудь заглянет в мой драгоценный рюкзак, то просто обалдеет от дикой мешанины мусора там находящейся. Но скорей всего этот кто-то обалдеет от появившихся в глазах искр — ведь я стоять не стану, если кто-либо решит посмотреть что у меня в мешке. Сразу по голове ему настучу. Мой мешок — моя гордость и опора.

Еще одна дверь! На этот раз в противоположной стене! Тоже металлическая и тоже заперта!

— Да что же это! — обидевшись на весь мир, прорычал я — Двери, двери и все на замке!

С размаху пнув по непреодолимой преграде, я хотел выразить свои негативные чувства, но никак не ожидал, что дверь скрипнет и приотворится! Открылась!

— О-о-о! — просипел я, враз потеряв голос — Класс!

Бочком подступившись, я аккуратно ухватился за створку и потянул на себя. Нападения не последовало, не оказалось и ловушки. Едва я собрался распахнуть дверь полностью, как из темноты дальше по коридору послышались приглушенные голоса.

От неожиданности я дернулся. Дальше сработали инстинкты цивилизованного человека — мой рот будто сам собой открылся, из горла вылетело начало крика. Но я успел подавить свой порыв и поспешно прилип к стене коридора, что можно было уже и не делать — пылающий факел выдал меня с головой.

— … я тебе говорю — не стоило «краситься» ради такой мелочевки, теперь шарахаться несколько часов в качестве красной тряпки для быка.

— Здесь быков нет — лениво протянул второй голос — Да и что с него толку было? Ни друг, ни брат… эй! Видишь?

— Свет! — тут же поддержал его первый голос — Там кто-то есть!

— Вот черт! — прошептал я, резко отбрасывая факел по направлению к источнику звука.

Описав пологую дугу, факел упал на каменный пол коридора, высветив двух игроков. И первое что бросилось в глаза — пылающие красным игровые ники и уровни — двадцать седьмой и тридцать четвертый. Агры!

В следующую секунду я уже мчался прочь, изо всех сил спеша назад и кляня свою дикую невезучесть. Нарваться на двух агров!

— Лови его! — рявкнуло позади, послышался тяжелый топот.

Я не оборачивался, предпочитая смотреть под ноги и вперед.

В голове вновь и вновь прокручивалась картинка увиденных игроков. Один в проклепанных черных кожаных доспехах, на поясе несколько ножей, в руках что-то вроде сабли и небольшого круглого щита. Другой — полуорк — с топором и большим прямоугольным щитом. Оба воины. Оба агры. И оба преследуют меня.

Вжикнуло, я мгновенно дернулся в сторону. Пущенный одним из агров метательный кинжал просвистел мимо и не причинив вреда со звяканьем упал далеко впереди. Сзади послышалось раздраженное ругательство и короткое хеканье. На этот раз я не стал дожидаться свиста рассекаемого воздуха и сразу прыгнул к стене коридора, пропуская сразу два кинжала.

— Отвалите нахрен! — не выдержав, рявкнул я, вновь срываясь на бег.

— Улю-лю-лю! — задорно раздалось в ответ. Хищники не отстанут от добычи. Тем более от такой слабенькой и почти беззащитной.

Под ноги попался каменный выступ и с коротким возгласом я рухнул на пол. Не теряя ни секунды, подскочил и вновь рванулся вперед, не забыв впрочем, подхватить с сырого пола попавшийся под руку метательный кинжал.

Бегу ведь в кромешной темноте! Ни факела, ни волшебных ягод! А преследователи, похоже, видят прекрасно, хотя я не заметил у них какого либо источника освещения. Не иначе испили зелья… козлы чертовы!

Бежать… бежать, бежать и бежать. Мчаться что есть духу. Только в этом может быть мое спасение.

Хотя… я ведь под самой Альгорой! В верхних коридорах канализации! Может сдаться и принять свою первую игровую смерть? И меня выбросит на ближайшую локацию возрождения…

Злой крик сзади, свист воздуха. По касательной задев мою безрукавку и причинив небольшой урон, еще один кинжал пролетает мимо, но упасть не успевает — я стремительно хватаюсь за рукоять и становлюсь обладателем еще одного оружия. Теперь у меня два кинжала. Пора уменьшить их количество.

Спасибо ловкости и щадящей игроков физике Вальдиры! Круто развернувшись на мгновение, я с двух рук отправил в сторону врагов один кинжал и шампур. После чего, даже не потеряв равновесия, вновь развернулся и помчался дальше, тревожно косясь на шкалу усталости.

Спустя секунду позади раздался сдвоенный вскрик, затем мне в спину понеслась ругань:

— Сука! Моим же кинжалом в бочину зарядил!

— Меня шампуром ткнул! Бросай еще!

Растянув губы у кривой усмешке, я мчался вперед, больше не рискуя вытворять подобные выкрутасы. Но хоть раз я огрызнулся! Вернул сторицей…

Яростная погоня продолжалась. И мечась от стены к стене, почти по наитию уворачиваясь от кинжалов, пригибаясь к земле, а то и падая на нее чтобы тут же вскочить и помчаться дальше… именно в этот момент я почувствовал что во первых я больше не крут и вновь вернулся на уровень безобидной инфузории-туфельки, а во-вторых — мне это нравилось. Адреналин в крови просто кипел.

Через десять минут преследования, сзади донесся раздраженный рык:

— Да ну его к чертям! У меня и кинжалы кончились!

— Фига! — не согласился второй — Достанем!

Проклятье… я скоро выдохнусь. Очень скоро. Ползун проникшись ситуацией тревожно похрюкивал, его тело ходило волнами, внутри колыхался печальный смайлик — слим явно переживал за меня.

Некоторое время назад над головой мелькнуло знакомое квадратное световое пятно — дренажный колодец без выхода, сквозь решетку которого я общался с «наружниками». Еще через три минуты слева мелькнул небольшой пролом в каменной стене — та самая нора, откуда я выбрался в коридор. И там меня радостно ждут давно уже возродившиеся монстры, включая хлюподавов. Туда я не полезу однозначно.

И поэтому я даже не замедлил бег, миновав смертельно опасный отнорок и помчавшись дальше, всей душой надеясь, что не делаю неисправимой ошибки. Прямой как стрела коридор тянулся дальше, я то и дело перепрыгивал через наполненные грязной жижей каменные желоба, пригибал голову что проскользнуть под толстенными трубами внутри которых тоже что-то журчало, отпрыгивал от встречавшихся на пути серых крыс, мышей, каких-то раздутых насекомых похожих на беременных мокриц и все это почти наощупь — вокруг царил почти непроницаемый полумрак. Сколько раз я уже запинался и падал, наступал на визжащих крыс и ударялся головой о висящие под потолком преграды. И здоровье уходило… пункт за пунктом. Удары, падения, укусы… я умирал прямо на бегу. И слава всем Богам Вальдиры и доброму Росгарду, у меня было что сказать по этому поводу — я вытащил эликсир и вытащив пробку, за секунду опустошил склянку. Вот так… пока живем…

А погоня не отставала. И не закрывала рот.

То и дело мне в спину неслись злые выкрики, ругательства и

даже упоминание моих родителей — меня провоцировали. Выводили из себя. Хотели, чтобы я остановился и вступил в неравный бой. Что ж. Я согласен. Очень не люблю когда трогают моих предков и именно по этой причине я накрепко запомнил игровые ники преследователей.

Хмар Смертельный и Фоня Принц. Я запомнил вас. Навсегда. И обязательно постараюсь найти вас позже, когда…

Додумать я не успел — впереди мелькнул сероватый и крайне тусклый свет и только это позволило мне увидеть самое главное, резко взмахнуть руками, присесть, а затем и упасть плашмя. Инерция протащила меня несколько метров по неровному полу, перевернула и ткнула лицом в грязь, но самое главное мне удалось — я остановился. Остановился буквально в полуметре от невысокого каменного порожка, за которым грохотала падающая вода, гулким эхом дрожа в моих барабанных перепонках. Еще один обрыв. Еще одна пропасть. Я встречаю их слишком часто…

Вскочив, я вытащил еще одно зелье здоровья и круто развернулся в сторону приближающегося топота. Погоня не отстала. И так как в отличие от меня они видели все отлично, оба агра разразились ехидным хохотом и криками:

— Попалась, крыса! Ты у нас грязь жрать будешь!

— Иди сюда, шашлычник хренов! Я научу тебя правильному поведению!

Полуорк перевел щит в боевую готовность, вытащил топор из-за плеча и двинулся ко мне, глядя на меня поверх верхнего края щита. Второй шел за ним, грамотно прикрываясь своим более крупным компаньоном.

Отступив назад, я взглянул в колодец, но ничего кроме бурлящей воды и темноты не увидел. В несколько глотков прикончил зелье, не спеша спрятал опустевшую склянку в рюкзак, после чего взглянул на врагов и громко произнес с мрачным обещанием в голосе:

— Я хорошо вас запомнил. И найду. Обязательно найду! Уроды!

Напружинил ноги и спиной вперед прыгнул в колодец, не забыв шепнуть «Ползун! Держись крепко, брат!».

Агры издали разочарованный вой, перед глазами мелькнула осклизлая стена широченного колодца-коллектора, а затем надо мной сомкнулся бешеный поток крутящейся в водовороте жижи. Впритирку с лицом мелькнул кинжал — второй агр подскочил к самому краю и метнул его вниз, целясь в мой еще не исчезнувший силуэт. Метнул от отчаяния. Извернувшись в воде, я сумел ухватить кинжал, после чего меня закрутило вокруг оси, кто-то

очень сильный дернул за ноги, и меня неудержимо потянуло вниз.

Перед глазами замелькали цифры задержки дыхания, шустро идущие на убывание.

Лишь бы не сорвался Ползун! Лишь бы со дна колодца был выход хоть куда-нибудь!

Одной ладонью я накрыл дрожащего слима — они ведь не любят воды — только бы моя зверушка не растворилась! Вот уже точно, к слимам абсолютно не подходит поговорка: «не сахарный чай, не растаешь…». Мой питомец растаять может запросто!

Из-за диких волнений о Ползуне, я мало обращал внимание на окружающее — тем более было темно, со всех сторон вода, увлекающая меня все ниже и ниже. Вниз! Я так рвался вверх, а меня снова тащит вниз!

Дых! Потоком воды меня впечатало в стену. Ш-ш-шарх! Мною вытерли ту же стену и вновь потащили дальше.

По подошвам ног пришелся ощутимый удар, меня тут же перевернуло и резко вжало в… в толстый слой мелкого гравия и какой-то мути. Я достиг дна! Но на меня продолжал давить нисходящий поток воды и я уподобился приколотой к пенопласту бабочке! На мою многострадальную спину будто слон наступил! Ноги и руки прижаты ко дну глубоченного колодца, двигаться почти не могу, а бесстрастный таймер тикает на убывание! А меня будто парализовало!

Не разжимая губ, я злобно замычал, подтащил обе руки к шее и, упираясь ладонями во вжатый в грязь подбородок, с трудом приподнял голову. В кружащейся вокруг меня мути, увидел приподнятые над дном колодца примерно на метр два круглых оттока — именно туда и уходила вода, а я попал в отстойник у самого дна. Не вижу что позади меня, но наверняка и там есть подобные стоки.

Кинув панический взгляд на таймер, выбросил обе руки вперед, вцепился скрюченными пальцами в донный мусор, и преодолевая давление потока воды, потащил свое тяжелое тело вперед, помогая ногами. Точно! Я не бабочка! Я лягушка попавшая под каток!

Все остальные мысли пропали из головы. Я видел и чувствовал самое главное — медленно приближающуюся стену колодца и работу своих конечностей, толкающих и тянущих меня к спасению.

На самом деле я двигался довольно быстро, но учитывая злобный таймер — я безнадежно опаздывал.

Рука уткнулась в стену колодца, внутри меня полыхнула радость, ставшая еще сильнее, когда вторая ладонь наткнулась на

нечто горизонтальное и круглое наощупь. В стену колодца была вмонтирована железная скоба — обросшая всякой гадостью, но прочная и имеющая над собой еще несколько таких же товарок. Издавая глухое горловое рычание, я согнулся, подтянул под себя ноги и, упираясь ими в дно, начал медленно выпрямляться, обеими руками держась за спасительную скобу. Моя голова приподнялась над нижним уровнем одного из круглых оттоков, после чего меня дернуло вперед и буквально засосало внутрь — как бумажку в пылесос. Руки сорвались и я словно вылетевшая пробка из бутылки с шампанским, устремился неизвестно куда. Если поперек трубы оттока стоит решетка… то я приближаюсь прямиком к смерти…

Решетки не оказалось. И я не успел захлебнуться. Потому что труба оказалась довольно короткой, а напор бурлившей внутри нее воды — крайне сильным. И через пару десятков секунд я вновь познал радость свободного падения — труба резко оборвалась, я вылетел наружу и вместе с грязной водой, рухнул вниз, суматошно размахивая конечностями и жадно вдыхая и вдыхая спасительный воздух. Утробно заверещавший Ползун, похоже, занимался тем же самым — судя по судорожным всплескам по всему его слизистому телу.

Плюх!

— А-а-а! — эхом отразился мой вопль от стен и воды, сменившись тихим всплеском. И вновь катакомбы Альгоры наполнились только привычными звуками — грохотом воды, плюхами и чавками.

А меня в это время уже несло по следующему подводному тоннелю — и о счастье! — на этот раз тоннель был заполнен водой лишь на две трети и сверху оставалось полно места, чтобы я мог высунуть голову и наслаждаться свободным дыханием. Только это я и мог — течение сильное, стремительное. При всем желании мне не удастся преодолеть его, вздумай я повернуть назад. А хотелось бы — повернуть назад. Потому как пока меня несло по этому проходу, я успел заметить целых две двери и один расположенный в потолке широкий квадратный люк. Одна из замеченных мною дверей была полностью деревянной, если не считать парочки пущенных крест-накрест железных полос… ту дверку я бы открыть сумел… обязательно бы сумел — путем сжигания. Видимость в подземной реке неплохая — на нависающим над головой потолке тут и сям натыканы клочья светящейся плесени.

Откуда у меня успели появиться такие размышления? Да оттуда! Меня несло по казалось бы нескончаемой подземной реке уже минут двадцать — был я в реальном мире, давно бы устал

бултыхаться и пошел ко дну. Или замерз бы к чертям. Кстати — я здесь был не один. Пару раз точно засек движение в толще воды под ногами, причем засек только потому, что мелкие тени были светящимися — как подводные светлячки. Желтые и зеленые. И надеюсь не хищные… вдруг это поворотные огни у заходящих на цель подземно-подводных пираний… спустил кто-нибудь из игроков аквариум с пираньями в туалет, а я теперь буду расплачиваться за его глупость… Ладно светящиеся рыбки — я недавно чуть не напоролся на здоровенное сучковатое бревно, вертикально застрявшее посреди подземного русла. Сучья длинные, острые… но опасность лишь промелькнула и быстро осталась позади…

Бревно посреди реки… я придурок!

Подрабатывая ногами чтобы не погрузиться с головой, быстро залез рукой в мешок и через секунду, как в самых лучших комедиях мира, вытащил оттуда длиннющую толстую палку — найденную мною в верхнем коридоре, который мне пришлось так спешно покинуть.

Палка длиной метра два с половиной. Да уж, только в игре возможен такой фокус. Опустив деревяшку на воду, расположил ее поперек русла и тут же издал короткое:

— Хе! Ик…

Палка была чуть длиннее ширины русла и мгновенно сработала как распорка, а я налетел на нее грудью. Мое продвижение остановилось. Я буквально завис в подземной реке, болтая ногами и отдыхая — шкала усталости медленно, но верно росла. Ногами и руками ведь работать приходится. Провисел я минуты три, после чего набежавшая волна мягко толкнула меня в спину, один конец палки выскочил из щели, и меня понесло дальше.

Неважно. Все равно здесь жить не собирался. А самое главное я узнал — пусть ненадолго, но свое продвижение вперед я могу контролировать. Если конечно русло не расширится.

И посему, держа палку наготове и частично опираясь на нее, я продолжил плавание одинокого капитана, усиленно крутя головой по сторонам и примечая все что вижу. Я перестал быть «смытым мусором». Я превратился в охотника терпеливо выжидающего своего часа.

И вскоре мне представилась возможность проявить себя. Впереди, под целой гроздью светящейся плесени, я узрел нечто вроде высокой стенной ниши. Руки сработали сами собой и мой «тормоз» встал поперек течения, с хрустом вонзившись в стены русла. Ожидаемый толчок в грудь, распорка задрожала под напором воды. А я, молясь чтобы палка не сорвалась, спешно

перебирал по ней руками, таща себя к расположенной чуть впереди нише, больше чем наполовину затопленной водой. Успел в последний момент — палку таки сорвало с упоров. Но я уже вжался в нишу, не умудрившись при этом потерять свою деревяшку. Мимо меня неслось бурлящее течение, а я намертво вцепился в камень и осматривался.

Глубокая ниша оказалась наклонной, в склоне выложено несколько ступенек-скоб ведущих вверх, к высокому порогу возвышающемуся над водой. А над порогом дверь. Обычная милая дверь, из толстых даже на вид брусьев. Перехватываясь за скобы, я с шумом поднялся из воды, перевалился через порог и замер в неподвижности, уткнувшись лицом в нижнюю часть двери. Фуф… устал я плавать. Я ведь не утконос… и не бобр,… но вообще довольно смешно — мое бегство началось у двери и двери же и закончилось. Только та дверь была открыта, а эта… а про эту греющую мое озябшее сердце дверку я узнаю в самом скором времени. И в самых мелких подробностях…

Насвистывая под нос немудренный мотивчик, я насадил на можжевеловый крючок кусочек крысиного мяса, плюнул на наживку и без замаха кинул лесу в воду.

Плюх!

Леса тут же натянулась, ее вместе с крючком отнесло вниз по течению. Следя за вторым концом лески, обмотанным вокруг моего указательного пальца левой руки, я принялся ждать.

Лепота…

Справа от меня — небольшое деревянное ведерко наполненное водой, слева — глиняная супница с ворочающимся внутри Ползуном, на донышке тоже немного воды. Под моим задом — небольшой чурбачок, очень удобный и устойчивый. Чуть поодаль лежит заплечный мешок. В двух шагах от меня потрескивает небольшой костерок. А за спиной зияет дверной проем, ведущий в небольшую каморку. Около ноги примостилась бутылка с вином — та самая, кем-то недопитая и брошенная. А мне пригодилась — для создания атмосферы уюта.

О каморке надо поподробней. Если с пессимизмом и кратко — очередной тупик. Выходом на поверхность даже и не пахло. Если взглянуть с позиции «стакан наполовину полон», то крохотная комнатушка оказалась ничем иным, как подсобкой строителей.

С дверью я разобрался быстро. Проверенным способом: огонь сожрал дверь быстро, даже не поморщился. И когда я перешагнул через рдеющие угли, моим глазам представилась абсолютно обыденная комнатушка с сухими каменными стенами и

единственной стенной нишей. Ниша оказалась не пуста и я нашел чем поживиться.

Самая главная находка — «Фартук каменщика». Масонская шутка, не иначе. Длинный фартук из толстой и хорошо прошитой кожи с большущим карманом на груди и неплохими показателями физической защиты, минимальный уровень — десятый. Фартук я тут же нацепил поверх безрукавки, в нагрудный карман сложил всю необходимую мелочевку — зелья исцеления и шампуры. Да, в «реальном» мире такой фокус невозможен, а здесь, пожалуйста.

В углу оказалось деревянное ведерко с чистеньким бронзовым мастерком — прекрасно отполированная рабочая часть и удобная ручка из липы. Раритетная вещь. Правда почти бесполезная для меня.

Так же в кладовке нашлась бухта пеньковой веревки и сверток с ярко-желтыми мелками. Да, обычными писчими мелками. Ну и толстый чурбак приткнувшийся в углу.

Все находки полностью убедили меня, что кладовка принадлежит строителям катакомб. Вернее ремонтникам. Альгору то строили загадочные Великие…

Нагло присвоив все имущество, я не стал торопливо удирать, а поступил в точности наоборот — подбросил в костерок дровишек, установил решетку для жарки и подготовился к рыбалке.

Первого улова долго ждать не пришлось. Вскоре я оказался обладателем «серой фисы» — так непрезентабельно называлась небольшая безглазая рыбка с узким веретенообразным телом и большущими плавниками. Рыбка имела шестой уровень, широкую пасть и немножко обгрызенный хвост. Я уже собрался было бросить ее в ведерко, когда мне в голову пришла очередная светлая мысль и я поспешно принялся доставать из мешка супницу.

Вскоре недоуменно хрюкающий Ползун сидел в неглубокой луже появившейся в глиняной посудине. Сидел и боязливо таращился на трепыхающуюся рядом рыбу. Воды как-раз хватало, чтобы рыбка не померла от удушья, но плавать она не могла. Быстро осознав, что именно от него требуется — пришлось скомандовать — слим мягко приподнял свою слизистую тушку и полностью накрыл рыбу. Битва не на жизнь, а на смерть началась. Через несколько секунд все было кончено. Я получил крохотный опыт, а Ползун довольно урча, доедал свою добычу. Фича удалась. И я принялся удить с удвоенным рвением и повышенной осторожностью — крючок у меня был только один, но хороший.

В супницу одна за другой шлепались самые разные рыбки,

порой настолько необычные, что я на пару минут «зависал», напряженно пытаясь понять, что за создание трепыхается у меня на крючке. Нет, описание то я прочесть мог, но вот внешний вид… представьте себе рыбу во всем в принципе нормальную, но в том месте, где у обычной рыбы один глаз, тут имелась целая гроздь глаз! И название в тему: «Зыркун прямохвостый». Ну-да, прямо в точку — даже оказавшись вне родной стихии, зыркун так на меня злобно зыркал, что у меня кровь в жилах стыла… А слиму пофигу — съел мгновенно, не обратив должного внимания на кучу зловещих глазок. А я скорбно поморщился — мой питомец помещался в супнице лишь наполовину. Передняя часть внутри, а задняя снаружи, свисает с края вместительной посудины. Разжирел, Ползун, вымахал прилично. Скоро глиняную посудину можно будет выкидывать — слишком уж она стала мала.

Некоторые создания попадавшиеся на крючок можно было лишь с большой натяжкой отнести к рыбам и их я бросал в деревянное ведерок, иногда при этом охая или пораженно крутя головой.

Особенно меня поразила «милая» рыбка представляющая собой по сути нечто вроде комка черных и серых игл, с единственным глазом и крохотным ртом. Ее я бросать Ползуну не стал — еще большой вопрос кто кого съест.

Попадались и банальные донные раки — абсолютно такие как в реале, но в увеличенных пропорциях — одни только клешни чего стоили.

Когда мне уже надоело рыбачить, а ворочавшийся слим сыто уркал, случился апофеоз моей ловли — я получил второй ранг рыболова.

> Вы получили достижение «Рыболов» второго ранга!
>
> Увидеть таблицу полученных достижений можно в настройках вашего персонажа.
>
> Ваша награда за достижение:
>
> +0.3 % к успеху при лове рыбы.
>
> +0.3 % к качеству улова.
>
> Текущий бонус: +0.5 % к успеху ловли и качеству улова.

Новый ранг дали сразу же как только я после непродолжительной возни с дергающейся лесой вытащил весьма и весьма странную рыбу — как по форме, так и по названию.

Синяя рыба-сундучок! Внешне это водное создание напоминало рыбку с темно-синей чешуей для чего-то проглотившую квадратный ящичек. На передней стенке ящика

широкий губастый рот, сзади болтается небольшой горизонтальный хвост, плюс несколько длинных плавников.

Рыба выглядела безобидной — ни зубов, ни шипов, ни колючек. Но само название меня по понятной причине насторожило и, вытащив шампур, я быстренько оприходовал добычу. В результате мне на колени упало несколько предметов — десяток крупных синих чешуек, розоватое мясо и серебряная монета! Рыба полностью оправдала свое название и оказалась живым водоплавающим сундучком. Причем сундучком не пустым! Бесполезную в моих условиях монетку я спрятал в мешок, а сам принялся ловить с удвоенным энтузиазмом, благо наживки хватало — крысиного и рыбьего мяса было в избытке.

Через час, я добился следующих результатов: Ползун поднялся еще на один уровень, я узнал много нового о видах и формах рыбьего населения здешних вод, набил мешок десятью килограммами рыбьего мяса и прочих трофеев, получил несколько серьезных укусов, едва не помер от отравления, а заодно выловил еще три рыбы-сундучка, узнав при этом, что рыбы-сундучки бывают разных цветов. Мне попалось две синих и одна серая. Всех их я немедленно прибил и внимательнейшим образом изучил трофеи. Из серой выпала обычная медная монетка, из одной синей я добыл железный бронебойный наконечник для стрелы. Джек пот я сорвал на последнем живом сундучке — из рыбы выпало медное колечко с серебряными вставками. Так и называлось.

Тип: украшения.
Название: Медное кольцо крепыша.
Описание: медное колечко с небольшим магическим эффектом.
Класс предмета: обычный!
Минимальный уровень: 5.
Эффект: + 2 к силе.
Прочность: 20/20

Вот это рыбка дары приносящая!

Вот это улов!

Надевая кольцо на палец, я одновременно сделал заметку во встроенном блокноте: «выяснить все возможное о рыбах-сундучках».

На этом рыбалка окончилась — не по моей воле. Желания продолжать у меня было хоть отбавляй, а вот можжевеловый крючок был готов вот-вот сломаться — прочность почти на нуле. К тому же, на меня навалилась непонятная усталость, огонь пылающего костра казалось потускнел, по ребрам пробежался

ледяной холодок непонятно откуда взявшегося ветерка.

Мне понадобилось минут пять раздумья и еще одного ледяного укола под ребра, чтобы опознать признаки начинающегося Затухания — еще одного мифического явления Вальдиры, когда игровой мир намекал, что пора сделать небольшой перерыв.

Затухание описывалось во многих гайдах и все рекомендации при его появлении прямым текстом гласили, что к нему надо отнестись предельно серьезно и не пытаться строить из себя супермена.

«Затухаешь? Выйди и отдохни!». Такое вот правило.

И посему, больше раздумывать я не стал. Убрал все предметы в мешок, усадил Ползуна на плечо, забился в крохотную каморку и глядя на угасающее пламя костра, вжал кнопку «выхода».

Вспышка.

Лазурный водоворот с темно-алыми жилками медленно уносил меня прочь из Вальдиры.

Выход.

Пребывание в «реальном» мире было мною практически не замечено.

Потому как свелось к двум приемам пищи «до» и «после». А посередине долгий сон наполненный красочными сновидениями о мире Вальдиры — причем почему-то мне снились не подземелья, столь знакомые и близкие мне, а солнечные травяные долины, леса и бурные реки. Странно… ничего из снившегося мне я практически и не видел, почти сразу же провалившись в канализацию Альгоры. Похоже, мой разум устал от вечной серости и темноты. Бунтует и требует сочных и ярких красок…

Проснувшись и быстро заглотив пищу, я на некоторое время задержался у экрана компьютера, на скорую руку проверив последние новости Вальдиры.

Из новостей — все тот же дикий ажиотаж с затерянным материком и походом к нему. Постройка кораблей, нападение на верфи и всеобщие поиски таинственного Навигатора — того единственного, кто знает путь. Интересно, кто тот счастливчик, вытащивший золотой лотерейный билет? Хотел бы на него взглянуть.

Выведя на экран содержимое блокнота, прочел последнюю запись с несколькими вопросительными знаками и ввел в поиск «рыба-сундучок». Как и ожидалось, первопроходцем я не стал и далеко не первым выловил эту странную рыбку.

Рыба-сундучок обитала везде где только можно. Ее можно было выловить в реках, озерах, морях и океанах. По сути —

небольшой бонус для рыболовов и дополнительный стимул для них же. Внутри рыбы-сундучка всегда было что-то — от мелочевки, до чего-то реально стоящего. От обычного цветного камушка до бриллианта. Мне попалось колечко с плюсом на силу — самая ценная находка. Так же многое зависело от умений рыболова — которые надо было получать в специальной гильдии. Чем профессиональней рыбак, тем более редкая рыба-сундучок может попасться ему на крючок.

Именно на крючок — никто и никогда не ловил эту живую кубышку при помощи рыболовных сетей или иными другими способами. Только на крючок. Редкость рыбы-сундучка определялась по цвету. Серая — самый низший вид и с самым дешевым предметом внутри. Далее по возрастающей. Самый редкий пойманный вид — хрустальный. Прилагался и снимок — знакомые очертания рыбы-сундучка сотканные из искрящегося хрусталя со сверкающим золотом глазами и плавниками. Внутри хрустальной рыбы оказалась бутылка с пергаментным свитком, на котором была начертана карта пиратских сокровищ. Дальше, под снимком, начинался многостраничный рассказ о последующих приключениях и поисках клада. Но мне сейчас было не до занимательного чтения.

Что ж, еще одна загадка оказалась давно разгаданной и изученной. Спасибо тем кто расписывает секреты Вальдиры на радость нам — новичкам.

Допив прихваченный с собой томатный сок, я забрался в игровой кокон, и надел шлем на еще сонную голову.

Надо постараться.

Постараться прямо сейчас и найти, наконец, чертов выход из подземелий. Мне это почти удалось — если бы не встреча с двумя аграми, я бы уже был там… снаружи… там, где полно красок и где бурлит жизнь — в общем, все то, что снилось мне совсем недавно. Уверен, что в отличие от меня, агры не были «потеряшками», а вполне уверено рыскали по катакомбам, ожидая пока с ним спадет красный цвет. Интересно, кого они «оприходовали» до того как наткнуться на меня?

Ну что, Шмыг? Готов к еще одному рывку? Готов окунуться в подземные воды, которые могут вынести тебя прямо к солнцу?

Несомненно. Я готов.

Вспышка.

Я иду к тебе Вальдира…

Вход.

Глава одиннадцатая
Последний рывок?

Стоило мне материализоваться, как сразу раздалось приветное урчание Ползуна, а на сердце сразу стало теплее. Мой верный друг был рядом. Да уж… я настолько привык к сидящему у меня на плече слиму, что ни за какие коврижки не согласился бы променять его на другого питомца.

Скормив питомцу сразу двух ранее отловленных рыбок, я вышел из приютившей меня каморки и сразу оказался по колено в воде. Медленно двинулся дальше, на ходу доставая из рюкзака верную палку служащую «тормозом». Едва ноги потеряли ступеньку, как меня подхватило течение и понесло в темноту. Я только и успел кинуть последний взгляд на стремительно удаляющееся место последнего отдыха.

Вновь потянулись мимо меня уплывающие назад стены, едва различимые в скудном свечении плесени. Урчание питомца сменилось с приветственного на недовольное — опять слишком много воды вокруг.

— Не сахарный — едва шевеля губами, прошептал я — Не растаешь.

— Ур! — не согласился со мной Ползун, забираясь повыше — подтягивая свесившуюся «филейную» часть.

— Тише! — насторожился я, краем уха уловив как мне показалось глухое рычание, приближающееся с каждой секундой.

Слим послушно умолк. А вот рычание нет — глухое и неумолчное, оно и правда становилось все громче и громче. А еще через секунду я выругался в голос и лихорадочно принялся тыкать палкой в стены, пытаясь затормозить. Потому как рычание стало настолько знакомым, что я без труда опознал рев падающей воды.

Водопад! Вот чей рев донесся до моих чутких ушей. А раз водопад… значит падает, как бы банально это не звучало. А раз падает вода — упаду и я. Еще одна банальность, но опять таки стопроцентно верная. И еще большой вопрос, куда меня занесет. Потому как самая главная банальность и самая главная истина — водопад падает вниз… а мне надо наверх.

— Нам с тобой не пути! — пропыхтел я, усиленным темпом гребя к ближайшее стене рукотворного подземного русла — Не хочу вниз!

Мерным величавым рокотом водопад дал понять, что ему безразлично мое мнение. Ускорившееся течение поддержало его

и когда русло резко свернуло в сторону и пошло под уклон, я едва успел уцепиться за выступ в стене. Уцепился и повис в почти горизонтальном положении — настолько внезапно сильным стало течение.

— Ур-ур-ур-ур! — загоревал Ползун, у которого обзор был получше чем у меня.

— Все так плохо?! — прохрипел я, отплевываясь от набегающей воды, перехлестывающей через мою голову — Совсем-совсем плохо?!

— У-у-у-у! — по волчьи завыл слим, внутри его слизистой тушки проявился смайлик с дико вытаращенными глазами.

— Твою так! — выразил я свои эмоции и, решившись, отпустил одну руку.

Меня тут же развернуло боком и ударило спиной о каменную стену. Зато теперь я мог взглянуть вниз по течению. Приподнял голову, взглянул и горестно взвыв, зажмурил глаза.

Да, впереди был водопад. Вернее водопадище…

А если конкретней — несшее меня течение вырывалось из каменной толще и под крутым углом вливалось в широченное русло, несущее в себе воды сразу многих подземных рек, стоков и труб. Основное русло с бешеным количеством бурлящей воды шло еще пару десятков метров, проходило через вертикально поставленную решетку из толстенных прутьев, а затем следовал обрыв, куда с ревом устремлялась вся вода.

И все это «великолепие» освещено призрачным светом от невероятного количества светящейся плесени, толстым ковром покрывшей стены и потолок огромного русла, наполненного лишь наполовину. По моим скромным прикидкам, шириной основное русло было не менее двадцати-двадцати пяти метров.

— Это же канализация! — отплевываясь, заорал я — Откуда здесь такая река?! А?! Чтоб вас всех! Чтоб… упс!

Рука сорвалась, меня крутнуло вокруг оси, пару раз окунуло головой в воду и за долю секунды вынесло на середину течения. Еще одно мгновение и я миновал границу возврата, оказавшись в гигантской сточной трубе. Ревущее течение подхватило меня словно щепку и потащило к почти полностью облепленной светящейся плесенью решетке.

— Вот черт!

— У-у-у-ур!

— Ползун! Держись всем, чем можешь!

— Гур!

Расстояние между вертикальным прутьями было не менее полутора метров. Если это фильтр, то поистине гигантский! Для чудовищных бревен или целых скал. Только у них был шанс

задержаться в этом странном фильтре. Все остальное свободно проходило между прутьями. Прошел и я… свободно…

Успел лишь самыми кончиками пальцев коснуться склизкого металла и тут же канул в подсвеченную зеленым светом пропасть, с протяжным воплем рвущемся из моей глотки:

— А-а-а-а-а!

— У-у-у-у-р-р-р!

— Гха! — вырвалось у меня, когда крутясь в струях воды я со всего маху рухнул на нечто очень твердое.

Слава все богам, что удар об это что-то твердое был смягчен упругой подушкой воды. Но все равно треть жизни как корова языком слизнула. К тому же мое продвижение не замедлилось — меня все так же тянуло вниз по склону уступа — я наконец смог осмотреться, хотя на меня и обрушивался поток воды.

Водопад оказался ступенчатым. И я как раз угодил на такой вот небольшой, скользкий и наклонный уступ. Спасли меня небольшие трещины в камне и, цепляясь за них, я добрался до верхней точки уступа, находящейся у стены под извергающимся водопадом. Здесь было нечто вроде небольшого козырька и я смогу укрыться от низвергающегося водного потока.

Утер мокрое лицо, ошарашенно открыл и закрыл рот — грохот вокруг стоял неимоверный. Полное впечатление, что я прямо под Ниагарским водопадом. Или лежу под турбиной авиационного двигателя.

Наверх мне дороги не было, вниз… прыгнуть вниз легко. Но еще во время короткого полета, я успел увидеть достаточно, чтобы понять — если у этой здоровенной ямы и есть дно, то оно так далеко, что до него лететь и лететь. Возможно даже партию шашек начать и закончить еще до того как упаду. Это я конечно преувеличиваю… да и играть в шашки мне не с кем… да и не до шашек сейчас!

Как выбраться?! Вниз не хочу однозначно!

Вверх — смысла нет. Ну доберусь до гигантской решетки… дальше что? Против течения мне не выгрести.

Влево… крутнувшись в левую сторону, я с надеждой уставился перед собой, но мои горящие глазки сразу же потухли — стена. Высо-о-кая… и вся в плесени. Не залезу.

Вправо… уже без особой надежды я повернулся и взглянул. Хм… тоже стена, но чуть подальше от меня чем противоположная. Между нами где-то девять-десять метров. Еще через долю мгновения я заметил кое-что странное и подобрался.

В трех метрах от меня из боковой стены торчала половинка кирпича, почему-то положенного поперек кладки, а не вдоль, как его собратья. Еще через три метра — из стены выдавался конец

квадратной деревянной балки, которой здесь уж точно не место. И еще через три метра — торчала какая-то железяка, выдаваясь сантиметров на тридцать.

И самое главное — сразу после этих трех явно специально выстроенных в линию разнородных выступов, виднелось почти скрытое космами плесени квадратное отверстие в метр высотой.

Секретная комната?

Кладовка?

Пожарный выход на поверхность??? Нет, уж это точно вряд ли…

Но меня буквально тянуло туда… да и выбора особого не было.

Вот только как добраться?

Три ступеньки налицо. Прочные… наверное. Между выступами расстояние метра в три. На земле — слишком много. В Вальдире — норма. Особенно для персонажа, у которого не все плохо с ловкостью и силой.

Поморщившись от бьющего в уши рева водопада, я подошел к самому краю наклонной каменной «ладони», зачем-то вытер ладони о кожаный фартук и пробубнил себе под нос:

— Три шага веры! Только три шага, Шмыг! И-и-и…! Р-раз!

Оттолкнувшись обеими ногами, я прыгнул вперед. Секунда и я приземляюсь одной ногой на первый выступ, ею же отталкиваюсь и вновь лечу вперед.

— Два! — я буквально падаю на окончание выпирающей из стены квадратной балки и вновь прыгаю вперед, не дожидаясь пока неумолимая инерция скинет меня в бездну.

— Три! — самым кончиком ноги я касаюсь третьего и последнего выступа.

Нога соскальзывает и вместо грациозного прыжка, я начинаю беспомощно заваливаться. Судорожно извернувшись, выбрасываю вперед руки и мертвой хваткой вцепляюсь в край квадратного отверстия.

Есть!

Я радостен! Вишу над пропастью, держась лишь за скользкий каменный край, но все равно радостен и счастлив!

Руки сработали словно сами собой, втягивая меня внутрь. Хорошо, что я не полуорк! Он бы сюда ни за что не пролез — с его-то плечищами. А я просочился так же легко как червяк в свою норку.

Не останавливаясь продвинулся дальше и… замер на краю провала. Квадратное отверстие оказалось входом в коротенький лаз, несколько метров идущий горизонтально, а затем под углом в девяносто градусов уходящий вниз. То есть отвесная

вертикальная труба квадратного сечения — вот что предстало перед моим неверующим взглядом. И оттуда явно веяло сыростью, доносился шум воды.

— Вот черт! — буркнул я и решительно подался вниз, переваливаясь через край.

Да, внизу опять вода, слышно ее журчание, хлюпанье и бульканье. Зато не слышно рева водопада.

Так что я лучше полезу в эту относительно тихую крысиную норку. Вернее не полезу, а упаду — едва я оказался в вертикальном лазе полностью, как мое тихое скольжение превратилось в падение. К счастью с регулируемой скоростью — я вполне успешно притормаживал ладонями.

По сути, сейчас любой нормальный человек чувствовал бы себя по меньшей мере неуютно. Был бы и страх.

Потому как ненормально это: висеть в каменной узкой кишке вверх тормашками и медленно скользить вниз в неизвестность. Кое-кто уже бы визжал с перепугу и вовсю звал маму, вне зависимости от возраста и общественного статуса. Да и я бы не геройствовал в реале. Это ведь тоже самое, что попытаться спуститься с многоэтажного дома двигаясь по мусоропроводу. А здесь, в волшебном мире Вальдиры, пожалуйста — лезу себе преспокойненько. Отмечаю взглядом все неровности стен, прислушиваюсь к идущим снизу звукам и не ощущаю ни малейшего дискомфорта. Хотя… какой-то холодок в душе все-таки ощущается… и мне он нравится. Кажется, я правильно выбрал для себя класс персонажа — вор. Я не ошибся тогда, когда еще не имел доступа в мир Вальдиры, когда лишь мечтал улечься в игровой кокон и вжать кнопку «вход».

И еще тогда, задолго до моего первого появления в игре, я уже знал, что хочу быть именно вором. Легендарным. Таинственным. Неуловимым. Вездесущим.

А сейчас, словно специально, я угодил в места, где мог отлично проверить свое стремление к классу вора — ведь большую часть времени взломщики проводят именно в таких вот каменных переплетениях и лабиринтах. Заветная дверь никогда не стоит в чистом поле. Она скрыта в надежных местах, куда добраться не так-то уж и просто. И сейчас я отчетливо понял — да, это мое. Меня абсолютно не тянет быть отважным рыцарем без страха и упрека.

Не знаю, почему эти мысли пришли мне на ум именно сейчас. Просто пришли и все.

Руки механически делали свое дело, тело заученно извивалось, глаза автоматически обшаривали все перед собой, хотя я толком ничего и не видел — почти сплошная темнота с

крайне редкими островками зыбкого света от редких здесь пучков светящегося мха и плесени. Будущий вор Шмыг двигался вниз…

Мое путешествие вниз длилось недолго. Вскоре я нащупал края отверстия, а уши уловили веселое журчание водного потока прямо подо мной. Буквально на расстоянии вытянутой руки. Опять купание… опять вода… мягко изогнувшись, я буквально «стек» в воду и сразу почувствовал мягко давление водного потока. Сопротивляться я не стал. Очередная труба довольно большая. Сверху есть воздушная полость чтобы я мог дышать. И я уже знал — куда-нибудь да вынесет. А сопротивляться и вовсе бесполезно — не хватит моих силенок, чтобы переть против течения. Уже проверено. Только выдохнусь.

Но, должен признаться честно, что я никак не мог ожидать столь резких перемен в настроении мирно журчащего потока. Едва я проплыл метров триста, как сверху на меня буквально обрушилась гудящая от напора водная струя. Едва успел сжать губы и не нахлебаться мутной канализационной водички. Течение резко ускорилось, воды стало гораздо больше и воздушная полость исчезла. Я погрузился с головой. Перед глазами заплясали цифры таймера, отсчитывающие драгоценные секунды задержки дыхания.

Труба резко вильнуло — меня приложило лицом о стену и протащило носом по камню — затем резко устремилась вниз и я, двумя руками удерживая питомца, закувыркался в водном потоке как кувыркается кубик льда в стакане с газировкой.

Сгруппировавшись, мотаясь от стены к стене, я мог только лишь ждать. И терпеть. С тревогой косясь при этом на убывающие хиты жизни у меня самого и у моего питомца — слиму тоже несладко приходилось.

В очередной раз пронесло… последний кувырок, последний удар о невидимую в темноте стену, последнее падение с небольшой высоты и относительно успокоившееся течение ровно понесло меня дальше. А я, дернувшись наверх, легко пробил головой водную толщу и жадно вдохнул сладкий воздух. Пронесло…

Еще как пронесло…

В несколько гребков оказавшись у рукотворного берега подземной реки, уцепился и, перевалившись через край, рухнул на пол. Я жив!

Хотелось полежать подольше, но за моей спиной что-то тихо зашебуршилось и я с неохотой перевернулся на другой бок. Перевернулся и ошалело уставился на маленькое создание, больше всего похожее коричневый и сморщенный гриб со

сплюснутой шляпкой и странными нитеобразными отростками…

Гриб воинственно тряхнул шляпкой и издал пронзительный крик:

— Му-и-и-илло!

— Я тебя знаю! — выдохнул я — Ты Няфа!

— Му-и-и-илло!

— Сам такой! — озлился я, привставая на локте и движением ноги отбрасывая наглый гриб в темноту.

Знакомые монстры. И стены такие же светящиеся, покрытые зеленоватой плесенью… и широкий подземный канал посреди тоннеля. Все выглядит так, будто бы я… будто бы я… будто бы я вернулся в тот самый коридор, откуда и началась моя подземная одиссея…

— Хе-хе! — дребезжаще и механически издал я, медленно переводя фокус на мерцающую в углу виртуального экрана карту — Хе-хе! Хе… А-а-а-а-а-а-а-а! А-а-а-а! А-А-А-А-А-А!

— Ур?!

— А-а-а-а-а!

— Му-и-и-илло! — многообещающе донеслось из темноты и одиночного крикуна тут же поддержал целый грозный хор — Му-и-и-илло! Му-и-и-илло! Му-и-и-илло! Му-и-и-илло!

— А-А-А-А! — не мог я остановиться, неверующе глядя на карту, которая безмятежно показывала, что я на самом деле вернулся в тот самый подземный тоннель, откуда все и началось!

Я вернулся! В самое начало своего пути! Да твою же так…

— Катастрофа! Елки-палки! Да твою же так! Господи милосердный! Иисусе! Святая Мария! А-а-а-а!

— Ур-ур!

— По кругу! Я тупо прошел по кругу! — никак не мог успокоиться я, ударяя кулакам по каменной стене и с каждым ударом теряя хиты жизни — По кругу! Веселый атракцион смерти! Адская карусель! Оборзевшее колесо обозрения! Красоты катакомб! А-а-а-а!

Активировав интерфейс, дрожащей рукой вывел карту перед собой и, уменьшив масштабирование, внимательно всмотрелся, один за другим «тасуя» этажи. Да… я прошел по невероятно гигантскому кругу. Вернее — по овалу. Длинному, вытянутому и с перепадами в высоте. Вот начало колоннадного зала, вот вытянутая дугой и до конца необследованная локация где обитают гребехроки, бессчетные лестницы, коридоры, подводные реки и сточные каналы. Я блуждал в потемках катакомб Альгоры в поисках выхода, но вернулся в самое начало своего путешествия.

Карта насмешливо помаргивала, на плече урчал Ползун, за

спиной натужно орали бурые няфы, а рядом булькала грязная подземная водица.

Вот бывает же!

Если пройти чуть вверх по течению, то вскоре будет тот самый водопад, на котором я «прокатился» уже два раза и та самая дверь, за которой начинается коридор, где я встретился с истлевшим зомби. Стоит только это сделать, и я вновь побегу по уже проторенной бесконечной дорожке.

Ну уж нет!

Доставая из рюкзака факел, я круто обернулся и уставился в противоположную от клятого водопада сторону. Туда, откуда доносились протяжные вопли бурых няф.

Остервенело ударяя обломком металла и выбивая снопы искр, я не сводил злого взора с темноты перед собой. На этот раз я двинусь именно в ту сторону! На этот раз бурые няфы больше не помешают мне пройти! Ни за что! Будь их хоть миллион! Надо будет — пройду прямо по их трупам! Хотя почему это «если надо»? Обязательно по их трупам! Чтобы сбросить злость.

Спохватившись, заставил себя остановиться — ибо из-за вновь нахлынувшей ярости, снова принялся стучать кулаком по камню. Ни к чему это — итак уже достучался до минус десяти процентов жизни.

Словно уловив мою ярость факел ярко вспыхнул, вырвав из темноты небольшое пространство.

— Ползун!

— Ур!

— Мы не любим бурых няф! Они поганки, а мы круты!

— Ур!

— Му-и-и-илло!

— И за это тоже ответите! — зловеще пообещал я — Обязательно ответите!

— Му-и-и-илло! Му-и-и-илло! — бурых няф моя угроза явно не впечатлила.

— Идем на таран!

— Ур! Ур! — подтвердил свою готовность к бою слим.

— Мы прорвемся! Потому что ты боевой и страшный слим Ползун! А я очень большой…

— Му-и-и-илло!

— Не прерывайте! — сорвался я — Гады!

— Му-и-и-илло! Му-и-и-илло! Му-и-и-илло!

— Все! Вам конец! У меня и так день не задался, а тут вы еще! Впере-е-ед!

— Ур-р-р! Му-и-и-илло! — звонко поддержал меня Ползун и, разинув рот от удивления, я споткнулся и рухнул плашмя.

— Ползун? — невнятно позвал я, уткнувшись лицом в грязь.

— Х-р-р?

— Что ты щас сказал?

— Ур!

— А после этого?

— Ур-ур?

— Тьфу!

— Ладно, будем считать, что мне послышалось, хотя мне определенно не послышалось то, что послышалось! Ползун, ты что, говорить умеешь?!

— Ур?

— Так… секунду…

Отложив на время злобные планы по геноциду бурых няф, я отступил на несколько шагов назад и, прислонившись к стене, задумался.

Мне определенно не послышалось. Последний крик «Му-и-и-илло!» был от Ползуна. Прямо мне в ухо крикнул, поганец. Звонко, четко, но с небольшим бульканьем и странным похрюкиванием — видать сказывалось отсутствие рта.

Один раз сказал и вновь перешел на свое бурчание. А с чего он вообще это сказал? Хм… секундочку… мгновеньице… эти чертовы няфы орали свои ругательства беспрестанно. Пока я строил злые планы, проорали раз двести. А потом Ползун повторил.

А ну ка…

— Ползун!

— Ур?

— Слушай! Шмыг! Шмыг! Шмыг! Шмыг! Шмыг! Шмыг! Шмыг!..

«Шмыгал» я долго — повторил раз пятьдесят. Сделал крохотную пазу и громко позвал:

— Ползун! Шмыг!

— Шмыг! — булькнул в ответ питомец к моей бурной радости.

— Да ты у меня попугай! Только жидкий и мутный!

— Ур! — согласился Ползун. Ему вообще было пофиг как его называли — лишь бы кормили вовремя.

От более чем странного общения с любимым питомцем моя ярость незаметно улеглась. А обида на весь мир и бурых няф в частности — притупилась.

Вовремя. Теперь я больше не стремился устроить самоубийственный налет на странных созданий. Пусть уровень у них маловат, но их много. Каждый из этих «милых» грибочков меня по разу тюкнет и все, амба Шмыгу. Пишите письма — мой

адрес самый нижний.

Пыл мой несколько угас, а вот стремление двигаться вперед — нет.

В руку плотно влипло древко копья, другая держит высоко поднятый факел.

Я готов. Пора на прорыв. Хотя согласен и на простую прогулку. Если меня пропустят без боя.

Шаг вперед.

Еще один.

Дрожащее пятно света движется вперед. На границе между тьмой и светом мелькнуло смутное движение. Как по волшебству стихли пронзительные крики. Затаились? Готовятся к атаке?

Движение повторилось вновь и я успел различить множество мелких тел сплетенных в одну массу.

И как против этого орудовать копьем?

Черт!

Все-таки мои мозги начали разжижаться!

Копье мгновенно отправилось назад за плечо, а из рюкзака появилось еще два факела, тут же подпаленных от своего собрата.

Широкий замах и один факел, описав огненную дугу, улетел вперед и рухнул на каменный пол. Нет… рухнул на сплошной ковер из мелких уродцев. Послышались пронзительные вопли и визг. Колышущаяся масса резко раздалась в стороны, а ко мне метнулось сразу несколько десятков визжащих тварей, выставивших перед собой свои крошечный щупальца. Няфы наступали не только по суше — движение было и на воде. Но там монстры запаздывали — против течения бороться нелегко. Физика это физика.

Вызов брошен. Вызов принят.

Больше я не размышлял. Стало не до этого.

Держа в каждой руке по факелу я прыгнул вперед и нанес хлещущий удар над самым полом, разом снеся десяток няф.

Сила удара помноженная на огонь. Уродцев буквально снесло. Несколько вспыхнули и унеслись в темноту пылающими визжащими комками.

— Я зажигаю звезды! — прорычал я, повторяя удар — Н-на!

Визг режущий уши. Подброшенные в воздух тельца няф, огненные комки разлетающиеся в сторону.

На меня нахлынула следующая волна. Обезумевшие няфы ценой своей жизни пробивались к моим ногам.

Некоторым это удалось, и я мгновенно среагировал, с хрустом вбивая наглецов в камень. Я словно Гулливер в стране лилипутов. Крайне злой великан.

Перед глазами бежал сплошной список полученного опыта.

Крохи. Но опыт!

Все мое тело работало без единого мгновения передышки. Руки мелькали словно мельничные крылья, ноги давили и плющили набегающих бурых няф. Сотни и сотни! Я будто разворошил муравейник.

Шкала усталости неумолимо заполнялась, а я еще и десятую часть врагов не одолел! Пропущено несколько десятков ударов, жизнь существенно просела. Факелы почти потеряли всю свою прочность. Еще несколько ударов и разлетятся на куски! Отступить? Да! Другого выбора нет!

Последний раз обрушив на врагов сдвоенный огненный удар, я пинком отшвырнул самых проворных и напружинился было для прыжка назад, когда обнаружил, что противник дрогнул! Враг отступает! Колышущаяся волна бурых няф сначала замерла на месте, а затем начала медленно отступать!

Это победа?! Враг дрогнул?

Рухнув на колено, я сполна воспользовался передышкой. Меньше чем через минуту в моих руках пылали новые факелы, а рот ожесточенно пережевывал поджаренное крысиное мясо. Крысиное барбекю весьма неплохо, доложу я вам!

Что с врагом?

Все еще горящие старые факелы полетели в сторону отступающих няф. Двух мутных световых пятен вполне хватило, чтобы я с содроганием понял — враг и не думал отступать. Нет! Враг перегруппировывается!

Бурые няфы стремительно сбегались к центру, где вспучивалось нечто большое и страшное. Вздрагивающий ком из сплетенных вместе тел рывком поднялся выше, как-то незаметно наметились бугры гигантских плеч, промеж них вырос бугор головы без малейших признаков шеи. Зато имелось два провала на месте глаз, медленно начинающих светиться изумрудно-зеленым с багровыми проблесками. Из «тела» вырвалось два щупальца, ударивших в землю и на моих глазах начавших трансформировать в большущие лапы. Послышался глухой протяжный стон. Внутри слепленного из няф тела мелькнул зигзаг молнии, крошечные тельца соединенные воедино затрясло от электроудара. Исполин шевельнулся, упертые в каменный пол лапы напряглись, поднимая мощное туловище выше и давая пространство для начавших формироваться ног. Еще одна молния, еще один стон… над головой монстра начала медленно проявляться пока еще смутная и неразличимая надпись, уже сейчас налитая багровым цветом.

Да… на моих глазах рождался монстр. Неотрывно и грозно смотрящий прямо на меня.

На моих глазах рождался Франкенштейн!

— Итс алайв! — завороженно прошептал я, жадно впиваясь зубами в истекающий мясным соком кусок крысиного мяса — Ползун! Ты видишь?

— Ур!

Поднявшись, я небрежно вытер пальцы о фартук, повел плечами и, взглянув в глаза монстра, произнес:

— Давай, я подожду. Посмотрим кто кого!

— Р-р-ра-а-а! Мугр-р-рвало! — прозвучало в ответ, и чудовище начало подниматься, опираясь на становящиеся все толще и мощнее ноги. Электроудары сотрясающие его тело стали непрерывны. Сплошное искрение. И мерзкий хруст доносящийся от слепленных из бурых няф мускулов.

Надпись над его головой рывком стала четче. Будто навели фокус.

Бурый Бармаглот. Сороковой уровень.

Вызов брошен. Вызов принят.

Подготовка завершена.

Пора начинать бой!

Может это и есть та решающая схватка? Тот бой, что навсегда запечатлевается в памяти. Тот бой, о котором каждый игрок вспоминает с содроганием и ностальгией одновременно.

Может и так.

Что ж!

— Я иду! — предупредил я, делая шаг вперед.

— Р-ра! — с этим рыком, Бармаглот резко взмахнул передними лапами в мою сторону. С глухим чавканьем с его лап сорвалось два массивных сгустка из слепленных вместе бурых няф, оплетенных сеткой искрящихся электрических разрядов и понеслись в мою сторону.

Заорав от неожиданности, я буквально метнул свое тело в сторону и с размаха врезался в каменную стену. Потерял несколько хитов жизни, зато избежал двойного удара искрящих сгустков, пролетевших мимо меня.

Позади раздался глухой сдвоенный шлепок — снаряды далеко не улетели и упали на сырой пол. Тут же зашевелились, заколыхались и распались на десятки крошечных комочков. Бурые Няфы вернули себе самостоятельность и ринулись по направлению ко мне и монстру. Прямо-таки два отряда — один целеустремленно направился ко мне, издавая пронзительное верещание, тогда когда другой возвращался к «папе», который уже вновь отращивал укоротившиеся после «выстрела» передние лапы.

«Страх божий!» — именно эта мысль мелькнула у меня в голове, когда я представил, что могло произойти, «поймай» я грудью эти снаряды!

Сверкающие вокруг тела монстра заряды полыхнули небесной синевой и резко затормозив, я метнулся в сторону, круто изменив свои намерения. Нарываться на удар молнии я не собирался. И посему выбрал своей целью разрозненные отряды, спешащие к «папе» для повторного слияния. Не допущу! Нет уж!

Стелющийся над самым полом удар копья разметал ряды визжащих бурых няф, разбросав их в сторону. Не менее десятка погибло. Штук двадцать улетело в сторону зловонного подземного канала. Еще до того как улетевшие няфы упали в воду, я успел нанести еще два быстрых горизонтальных удара, уподобившись косарю. Крохотные тельца разлетались в разные стороны, одновременно я вовсю использовал ноги, вбивая зловредных монстров в крепкий камень.

— Ползун! Атакуй няф! — хрипло выкрикнул я, стряхивая своего питомца с плеча.

Да, моя зверушка крайне медлительна, да выглядит безобидно, но уже если кто влипнет в его слизистую тушу — пиши пропало. Прибьет и переварит. Что и случилось — сразу две няфы «влипли» себе на беду в Ползуна и судорожно задергались и забили своими отростками, стремясь высвободиться из липкой смерти. Куда там! Ползун был сильнее!

А я тем временем провел еще три атаки и поле боя вновь опустело. На игровой доске снова остался только Бармаглот и я, если не считать слима и нескольких ускользнувших от нас бурых няф.

— Давай еще! — выкрикнул я, взмахивая копьем, но, благоразумно не подходя к испускающему электрические разряды монстру — Давай!

Чувствовал я себя если и не тореадором, то довольно близким к этому персонажем.

Короткое чавканье, я с матом шарахаюсь в сторону, и с плеском падаю в вонючую воду. Не обращая внимания на замельтешившую перед глазами информацию рывком выбираюсь на сушу и вновь кидаюсь к расползающимся сгусткам няф. По пути перепрыгнул через колышущегося Ползуна, добивающего парочку в буквальном смысле влипших бурых няф.

Несколько резких взмахов копьем, десяток прыжков из стороны в сторону, сопровождающихся противным хрустом и чавканьем и число расползающихся уродцев значительно сокращается, а количество мокрых пятен на полу увеличивается. Не давая себе передышки, я выхватываю один из шампуров и без

замаха бросаю в монстра. Удар! Шампур впивается в левое плечо гигантской туши и полностью погружается в нее. Перед глазами мелькает строчка о получении крошечного опыта. Мое предположение оправдалось — я бью не саму матку, а словно бы выбиваю из нее живые кирпичики, составляющие ее тело.

Но в чем тогда смысл?!

Мне надо убить самого Бармаглота, нанести ему удар в сердце, в ключевую точку! А я пока бью лишь внешний слой бурых няф, теряя при этом экипировку!

Не давая мне времени на обдумывание, монстр резко наклоняется вперед. Чавк! Рев!

В меня летят два плотных сгустка в виде когтистых ладоней и ревущая голова Бармаглота, оплетенная сеткой искрящихся разрядов!

С перепуганным воплем я бросаюсь ничком и резко перекатываюсь в сторону. Вовремя! Если сгустки пролетели надо мной, то здоровенная харя рухнула прямо на то место где я лежал секунду назад!

Не вставая, я ударил копьем плашмя, как простой палкой, угодив древком прямо по сплетенному из оживших грибков лбу, глубоко вминая его. Оседающая словно кусок растворяющегося сахара голова широко раскрыла пасть, испуская в мою сторону густое серое облачко. Мама дорогая!

Взвыв, я несколько раз перекатился в противоположную сторону и с плеском рухнул в воду, одновременно замечая, как тревожно замигала иконка Ползуна, пункты его жизни начали резко убывать!

Откуда у меня только решимость проснулась!

С разъяренным ревом медведицы бросающейся на защиту медвежат, я в ореоле брызг и ошметков мусора вымахнул из зловонной воды и стремительно бросился к своему любимому питомцу и единственному другу. Два диких прыжка и я оказываюсь рядом с ним, с ужасом видя вместо мутно красной тушки шевелящееся скопление бурых няф, буквально накрывших моего питомца и пожирающих живьем!

— Сволочи! — завопил я, падая на колени и запуская левую руку в скопление тел. Няфы такого шанса не упустили, мгновенно переключившись на меня. Серия быстрых ударов и укусов, моя жизнь рушится вниз — короткими скачками. Но я успеваю нащупать упругое и дергающееся тельце Ползуна и выхватить его из смертельной ловушки. Выхватить и тут же совершить большущий прыжок в сторону, вновь оказываясь в подземном канале.

Перепуганный слим дрожит, иконка его состояния яростно

мигает, показывая, что верный питомец на грани издыхания. Выхватив драгоценный эликсир здоровья, я откупориваю пробку и выливаю красную жидкость на слима.

Сработало! Питомец стремительно восстанавливает здоровье и прекращает трястись — к моей неописуемой радости. Еще через секунду слим отправляется на свое законное место на моем плече, а я погружаюсь в грязную воду с головой и отдаюсь на власть течения.

Отступление? О нет!

Скорее маневр! Обходной маневр, с надеждой на то, что безумный монстр не может видеть сквозь мутную канализационную водицу, под чьей защитой я находился. Судя по резко подпрыгнувшему уровню маскировки — моя задумка работала.

Выждав несколько секунд, я подгреб к каменной осклизлой стене искусственного русла, ухватился за край и буквально катапультировал себя из воды. И очутился прямо за спиной чудовища Франкенштейна, безумного порождения игровых дизайнеров. Шагах в пяти от его бугристой и шевелящейся стены. Монстр меня не видел — он был занят отращиванием головы и лап. Прямо сейчас я мог отступить — хоть по суше, хоть по воде. Но я не хотел этого делать. Во всяком случае до тех пор, пока у меня есть шанс завалить врага на радость себе и пострадавшего питомца.

Ухватив копье обеими руками, я сделал два быстрых шагах и бесшумно прыгнул вперед, целясь острием оружия в небольшой черный нарост в центре спины Бармаглота.

«Только бы не коснуться телом! Только бы не шарахнуло током!» — мелькнуло у меня в голове, когда я уже находился в свободном полете к цели.

Удар! Удар неожиданный, быстрый, точный, направленный моими наполненными кипящей яростью руками!

Критический удар!

Бурый Бармаглот сорокового уровня содрогнулся всем телом, когда острие копье глубоко вонзилось в его спину! Черный нарост смахивающий на огромную бородавку лопнул, расплескавшись густой серой жижей. А я едва не оглох от дикого рева наполнившего резонирующим эхом весь подземный канал. Съежившийся у меня на плече Ползун пронзительно запричитал, плотнее прижимаясь к моему телу.

Все это я слышал и переживал сам того не осознавая — я был полностью сосредоточен на нанесении врагу максимального урона. Я яростно бился с чудовищным монстром, преградившем мне путь к свободе, с монстром посмевшим обидеть моего

питомца. Пусть это было не совсем так, но именно такой был у меня настрой. И поэтому мое копье било не останавливаясь, било в одну и ту же точку — в уже разорванный черный нарост, с каждым ударом погружаясь все глубже и глубже. Упираясь напружиненными ногами в каменный пол залитый серыми брызгами непонятной жижи, я буквально вбивал свое копье в спину Бармаглота.

Монстра повело назад, прямо на меня и я стремительно отскочил на шаг, чтобы не соприкоснуться с электрическими разрядами. Еще в прыжке выхватил шампур и прицельно бросил его в ту же самую многострадальную точку тела. Издав короткий свист метательный снаряд утонул в развороченной черной шишке, с хлюпаньем пропав внутри. Глухое чавканье, Бармаглота выгибает, его пропорции деформируются, с его телом градом осыпаются дергающиеся бурые няфы. Но монстр еще не повержен! Он все еще прочно стоит на своих ногах тумбах, из плеч медленно появляется ужасная голова, смотрящая прямо на меня, мордой к спине, а не к груди. И едва только в щелках еще не полностью проявившихся глаз мелькнули первые вспышки изумрудного света, я метнулся сразу два шампура — с обеих рук, загодя убрав копье за плечи. С такого расстояния промахнуться было невозможно. Оба дротика попали точно в цель.

Вот тут все и началось!

«Поймав» шампуры глазницами, Бармаглот заорал так, что с потолка начала сыпаться плесень, а вода в канале пошла мелкой рябью! На меня навесило негативный эффект оглушения, тело само собой вяло сложилось и я уткнулся коленями в сырой каменный пол. Удалось удержаться в этой позиции и не завалиться ничком. Дрожащая рука неверным движением потянулась к копью, а глаза не отрывались от содрогающегося монстра, с которого сыпались и сыпались десятки бурых няф. А над головой Бармаглота был отчетливо виден уменьшившийся на две трети уровень жизни. Именно его жизни! Бармаглота, а не малышей няф, создавших это ужасающее творение больного рассудка.

А с моего плеча медленно сползал слим — напрочь оглушенный. Перед глазами мерцал таймер на убывание, показывающий, сколько еще секунд продлится оглушение. Но двигаться я могу! Например, вяло ворочать головой, «наводясь» на замеченное световое пятно в шаге от меня.

Световое пятно оказалось догорающим факелом — одним из той парочки, брошенной мною в сторону группирующихся бурых няф, в самом начале ожесточенной схватки. Упав на бок, я дотянулся до мешка и выудил оттуда новехонький факел. Еще

одно движение в сторону угасающего огонька и в моих руках ярко полыхнуло пламя. До дергающегося Бармаглота всего пара шагов. Чудище еще не пришло в себя после удара, но уже начало заново формировать свое исполинское тело из очнувшихся няф. Эх, мне бы бензинчику! Пару коктейлей Молотова… мечты, мечты…

Короткий неверный взмах и факел, не долетев упал перед Бармаглотом, уткнувшись в его ноги. Нет, я не промахнулся. Я специально метил так, что пылающий факел упал у ног чудовища. Упал и жадно облизнул языками огня его «пятки» — упертые в пол толстенные ноги тумбы.

Я никогда раньше не видел, чтобы ноги «кричали». А здесь случилось именно это — жестоко обожженные бурые няфы, из чьих тел были слеплены ноги монстра, пронзительно заверещали и задергались. Когда твои ноги живут своей жизнью — недалеко до беды. Бармаглота пошатнуло, круто накренило, и он тяжело врезался в стену. Только отлепился от нее, как его повело в другую сторону и монстр замер на у кромки подземного канала, с трудом балансируя на самом-самом краешке. А мне вновь представился прекрасный вид на его широченную спину, где медленно зарастал пробитый мною шишкообразный черный нарост. Особенно прекрасно было то, что эффект оглушения наконец-то спал и я вновь вернул полный контроль над своим телом. И прыгнул прямо с места, в полете выхватывая из-за плеч копье, с изрядно «просевшей» прочностью. Надолго его не хватит. Но мне достаточно и этого — я уже понял принцип, я нащупал уязвимые места! Все дело в неких «особых точках», связанных с искрящейся по телу чудовища электрической энергии.

Удар! Крит!

Бурый Бармаглот даже не заревел. Он скорее закашлял, жалобно и тихо. Так жалобно, что меня невольно мороз по коже продрал. Жизнь монстра уменьшилась так сильно, что было ясно — это конец.

Резко провернув копье, я вбил его еще глубже, а затем сильно рванул на себя, высвобождая оружие.

Полыхнула яркая вспышка, из пасти чудовища вырвалась ветвистая молния угодившая в забурлившую воду. Раздался последний рык.

Все.

Бурый Бармаглот еще стоял. Осел всем телом, но все еще стоял. И уже не двигался. А на его туше медленно затухали последние искры электрических разрядов. Секунда и он начал разваливаться, распадаться на части — на мертвые части. Ни один из странных грибков составляющих его тело не двигался. Бурые няфы умерли вместе со своим хозяином. На моих глазах

исполинское тело накренившееся над подземным каналом медленно рассыпалось, в воду падал и падал дождь из крошечных мертвых тел, сразу же уносимых течением.

И я вновь ощутил укол вины. Беспричинный и странный всплеск жалости к поверженному мною монстру. Очень уж печальной была эта картина, рассыпающегося исполина, со смертью которого погибли и создавшие его малютки.

Перед глазами висела радостная надпись начинающаяся с «Поздравляем», но мне было не до очередного полученного уровня. Я все стоял и смотрел, словно бы отдавая последнюю дань достойно сражавшемуся чудовищу.

Застывшая фигура Бармаглота словно бы вздохнула и одним махом рассыпалась — будто карточный домик обрушился. На берегу подземной реки остался лежать лишь один предмет, сразу приковавший мое внимание. Нечто округлое, размером с кулак взрослого мужчины и с неяркой зеленоватой искоркой внутри. Шагнув вперед, я наклонился и, подобрав с камней боевой трофей, внимательно всмотрелся. Взглянул и восхищенно приоткрыл рот.

На моей ладони лежал шар, сплетенный из тел застывших в различных позах, да так и закостеневших бурых няф. Сквозь промежутки между крошечными тельцами пробивался зеленоватый свет. Мутный, туманный, напоминающий о мрачных подземельях. Прямо-таки скульптурная композиция в миниатюре. Красиво. И название того стоит:

«Искра Бурого Бармаглота».

На моей ладони лежало все еще бьющееся сердце чудовищного монстра. Прекрасное сердце дико не соответствующее уродливой оболочке.

— Ур? — поинтересовался мой питомец, уже пришедший в себя и прочно обосновавшийся на плече.

— Нет, Ползун — тихо качнул я головой — Это не еда. Это… это на память. Я себе такой и в «реале» закажу! Будет лампа ночник! Блин! Вот ведь красота!

— Хур-р! — не согласился со мной слим.

— Много ты понимаешь! — фыркнул я, бережно убирая шар в мешок.

Интересно, каково его предназначение? Возрождение Бурого Бармаглота к жизни? Запросто — название прямо намекает на это. А может и по-другому надо использовать. Не знаю пока. Но обязательно узнаю, как только выберусь из кокона.

Оглядев место битвы, я убедился, что больше тут нет ничего ценного. Кроме моих драгоценных шампуров, которе я тут же

подобрал и убрал обратно в просторный нагрудный карман кожаного фартука. После чего придирчиво осмотрел питомца и пораженно зацокал языком словно белка. Ползун уменьшился в размерах буквально в пять раз, ничем больше не напоминая того ленивого жирного увальня, привольно развалившегося на моих плечах. Такое впечатление что целый год голодал. Из толстого поросенка Ползун превратился в тощую подзаборную шавку. Некормленую и неухоженную.

— Я тебя откормлю, Ползун — едва не пустив горестную слезу, пообещал я — Обязательно! До прежнего элитного вида!

— Ур! Ур! — согласился со мной слим.

И только тут я заметил мерцающую в углу экрана еще одну информационную строчку.

Ползун тоже поднялся в уровне! Причем самостоятельно — убивая и поедая бурых няф. Правда потом они жестоко отомстили, но ведь слим остался жив и таки поднял уровень! Было что праздновать!

— Вот тебе рыбка, хрюшка ты моя оголодавшая! — растрогано просюсюкал я, укладывая на слима сразу пару рыбешек, оставшихся с той памятной рыбалки.

— Ху-у-ур! Шмыг! Х-ур! — отозвался питомец, буквально «впитывая» рыбу в свое тело.

— И разговорчивым стал — еще нежнее проворковал я — Умница!

Подняв с пола еще не погасший факел, я тщательно осмотрел себя, уныло вздыхая при каждом обнаруженном недостатке. На фартуке обнаружились дыры — прогрызли-таки гады мелкие, а я и не заметил в пылу битвы. Вообще пострадала вся экипировка, заметно уменьшив свою прочность. Если так дело дальше пойдет, вскоре вновь буду щеголять голышом. Ничего, нам не привыкать. Копье грозило распасться на куски в любой момент. Древко напоминало источенное термитами дерево. В остальном все осталось как прежде.

Надо бы раскидать полученные пункты характеристик, но не сейчас — не дай Боже бурые няфы возродятся всем скопом и снова начнут формировать очередного Бармаглота. Мне оно надо? Правильно. Не надо. Я, конечно, не застрахован от встречи с очередной стаей бурых няф в своем дальнейшем путешествии, но это еще бабка надвое сказала. Но одно знаю точно — больше я в драку с такой тварью не полезу! Иначе останусь без единого предмета снаряжения, что мне абсолютно не улыбалось. Грызть врагов зубами я не собирался. Не отрастил себе клыков как полуорки.

Крутнувшись последний раз вокруг себя и тщательно

осмотрев поле битвы, я припустил бегом дальше по коридору, придерживаясь покрытой светящейся плесенью стены. Мерный и едва слышный шум шагов, тихое похрюкивание слима на плече и мерцающий свет факела над головой — что еще нужно для счастья? Верно, практически ничего.

Остановку я сделал только спустя полчаса, когда достиг конца подземного русла, с ревом устремляющегося в громадную решетку вмонтированную в кирпичную стену. По пути мне несколько раз встречались скопления бурых няф, которые я миновал как можно быстрее, не дожидаясь появления очередного громадного «Франкенштейна». Но не забывал несколько раз взмахнуть измочаленным копьем, уничтожая пару другую мелких уродцев. Несколько ударов и вот я вновь бегу дальше, злорадно вслушиваясь в верещащих за спиной няф. Встречались и гигантские серые крысы. Ради этих грызунов я останавливал ненадолго свой бег и радостно их убивал, подбирая шкурки, хвосты и небольшие куски мяса, сразу же идущего на откорм Ползуна. Крысиных шкурок в заплечном мешке накопилось так много, что мне можно было начинать думать об открытии собственной мастерской скорняка. Еще бы умения соответствующие…

Остановившись, я убедился, что следовать дальше подземному руслу не получится и принялся было осматриваться, но открытие ждало меня прямо перед носом — пустой дверной проем, за которым сразу же начинались крутые ступеньки лестницы. И самое главное — лестница вела вверх! Мое сердце радостно подпрыгнуло в груди и неистово заколотилось в предвкушении чуда!

Стоило подойти ближе, и я ощутил исходящий из дверного проема поток свежего воздуха!

А затем увидел и грубо намалеванную на стене толстую белую стрелу указывающую вверх!

Опустил взгляд ниже и узрел покрывшую каменные ступени пожухлую листву! Листву!

Ноги подогнулись и, упав ничком, я жадно сгреб палую листву, уткнулся в нее лицом и вдохнул ни с чем несравнимый аромат.

Аромат свободы!

Ползун оторвался от поедания крысиного мяса и недоуменно захрюкал, удивляясь странному поведению хозяина, но мне было не до него. Я открыл все поры своего измученного тела и внимал воздуху свободы.

С легким шелестом по лестнице пробежал сквознячок,

принеся с собой несколько совсем еще зеленых листочков, буквально только что оторвавшихся от ветви дерева и спланировавших в темные катакомбы Альгоры.

По ступенькам разметался разноцветный пунктир из листвы и мелких веточек, буквально манящий меня за собой. Наверх!

Решительно поднявшись, я с непередаваемым внутренним трепетом ступил на первую ступеньку и сделал шаг наверх!

И еще шаг! И еще! Шаг за шагом! Я наступал на каждую ступеньку, не пропуская ни одной, наслаждаясь этим ощущением покорения дороги ведущей к свободе. Наверное, именно это ощущение испытывал каждый заключенный, отбывший свой срок и выходящий за пределы мрачной тюрьмы.

Ступенька за ступенькой я поднимался все выше, ласково проводя рукой по сырой каменной стене, ощущая все неровности грубой кирпичной кладки. Я прощался с катакомбами, где пережил столько незабываемых приключений!

Катакомбы! Я никогда вас не забуду! Но монетку в ваши затхлые воды бросать не буду. Ибо возвращаться в ваши темные глубины не собираюсь!

Прощайте подземные ручьи, прощайте узкие лазы, прощайте крысы и бурые няфы, передавайте горячий привет Бармаглоту!

В лицо пахнуло еще одним порывом ветерка, я ощутил запах чего-то вкусного — ванильного и сладкого. Так обычно пахнут свежеиспеченные булочки. Похоже, выход находится неподалеку от пекарни.

Решено!

Как только выберусь, первым делом куплю еще горячую булочку и жадно вопьюсь в нее зубами, смакуя вкус свободы!

Нет!

Куплю две булочки — одну себе, а одну моему Ползуну. Пусть празднует вместе со мной!

Что-то мелькнуло перед моим затуманенным взором, и я резко вскинул голову. Тут же охнул, мои пальцы разжались и на ступеньки со стуком упал факел, через который я машинально перешагнул.

Впереди забрезжил свет! Не желтый как от факела или лампы! Нет! Белый, естественный и с каждым моим шагом становящийся все ярче.

Солнечный свет! Это свет солнца Вальдиры! Вот и солнечные зайчики побежали по стенам! Зайчики! Ласковые вы мои!

Теперь сомнений не осталось! Солнечные зайчики не могут обманывать!

На моем грязном лице сама собой появилась широченная улыбка. Я не видел своих глаз со стороны, но уверен — они

сверкали неописуемым счастьем! Сердце прыгало в груди как оглашенное.

Господи! Я сделал это!

— Я сделал это! — не выдержав сжигающего меня нетерпения проорал я, переходя на быстрый бег навстречу солнцу — Я сделал это! Сделал! Сделал!

Световое пятно впереди становилось все ярче и ярче. Я буквально купался в солнечных лучах!

А вот и прямоугольные контуры дверного проема! Вот и конец лестницы!

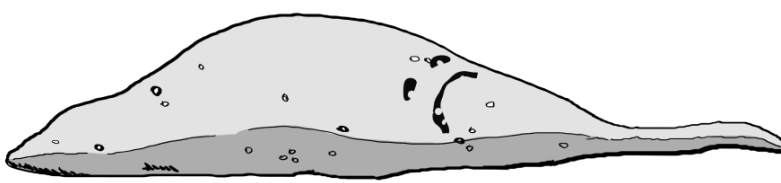
Да!

Широко раскинув руки в стороны, я буквально вбежал в залитый солнечным светом проход, с рвущимся изо рта торжествующим воплем победителя:

— Вальдира, я вернулся к тебе! Вернулся!

Последний шаг и яркое солнечное сияние поглотило меня, навсегда оставляя подземный мрак позади.

Вальдира! Я вернулся!

Прощайте мрак и сырость! Здравствуй чудесный и яркий мир!

Конец книги.